

Wii • NINTENDO DS

- Reportaje: **ASÍ ES LA CONSOLA**
- Análisis completo: **Wii SPORTS**
- Preestrenos: **ZELDA - RED STEEL - SUPER MARIO GALAXY - Wii PLAY...**

Wii

UNA NUEVA FORMA DE JUGAR

Touch! Generations

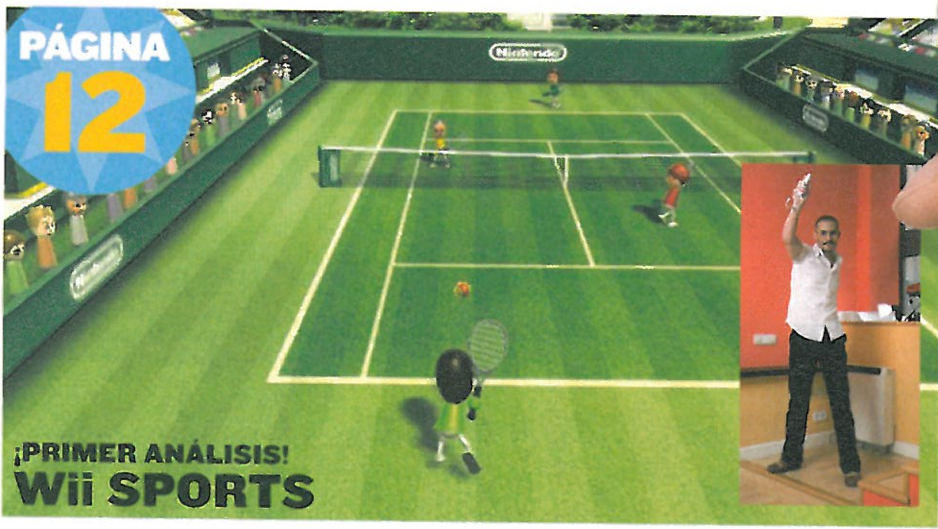
Reportaje Touch! Generations

¡PON A PRUEBA TU MENTE!



ESPECIAL Wii

TODA LA INFORMACIÓN SOBRE LA NUEVA CONSOLA DE NINTENDO



CINCO DEPORTES DISTINTOS están a nuestra disposición en este juego, que se regala junto con la consola. Es perfecto para probar el innovador sistema de control. ¡Aquí os decimos qué tal se juega con él!



LA NUEVA AVENTURA DE LINK es quizá el título de más "relumbrón" de todos los que estarán disponibles el 9 de diciembre junto con Wii. Acompañadnos y conoceréis todos los datos sobre el nuevo «Zelda».



REPORTAJE ESPECIAL

Todas las claves para conocer Wii

Ya sabéis que Wii quiere revolucionar la forma de entender los videojuegos, pero ¿qué sabéis de la consola en sí? Tranquilos, aquí os contamos todo sobre la propia máquina, los diferentes mandos, los canales Wii, la conexión a Internet... ¡todo!









ESPECIAL NINTENDO DS

Descubre una nueva forma de jugar con Touch! Generations

El sello Touch! Generations reúne una serie de juegos para la portátil Nintendo DS que nos acercan un nuevo concepto de juego. Entrenar la mente, aprender inglés o rellenar un sudoku son sólo algunos ejemplos de su original propuesta. ¿Queréis conocerla?


PÁGINA 27


Wii



¡CON ELLA LLEGA LA REVOLUCIÓN!

Cuando Nintendo nos hablaba de "revolución" como nombre en clave de su nueva consola no lo hacía en vano. Wii nos lleva a una experiencia diferente en nuestra relación con los videojuegos en la que nosotros somos los protagonistas.

Es el concepto de la interacción llevado hasta sus más altas cotas. El objetivo de Wii es transformarnos en auténticos actores en movimiento, utilizando para ello el mando inalámbrico y sus accesorios. En este peculiar pad, similar al mando de una televisión, reside la magia de esta consola, gracias a su capacidad para reflejar en la pantalla los movimientos que realicemos con él. De este modo puede "convertirse" en una raqueta de tenis, una espada, un arma de fuego o una caña de pescar, entre otras muchas cosas. Y lo más sorprendente es que lo consigue con una asombrosa fidelidad y con una increíble inmediatez. En Wii no solo manejamos a los personajes, somos los personajes. Esta es la gran revolución tecnológica de esta consola, que ha renunciado a competir con sus rivales en lo que se refiere a capacidad gráfica. De hecho, algunos de los desarrolladores con lo que hemos hablado reconocen que, en ese aspecto, Wii podría ser considerada una GameCube mejorada (con un Power PC como CPU y 512 megabytes de memoria flash interna). Aquí el verdadero salto tecnológico reside en esta revolucionaria experiencia jugable cuyo límite, de momento, está en la imaginación de los programadores. Nintendo tiene claro que esta consola va a conquistar incluso a los que jamás se habían puesto delante de un videojuego. Y no le faltan razones para acertar. Nosotros, que ya hemos jugado una cuantas horas a varios de sus juegos, nos hemos llevado una excelente impresión.

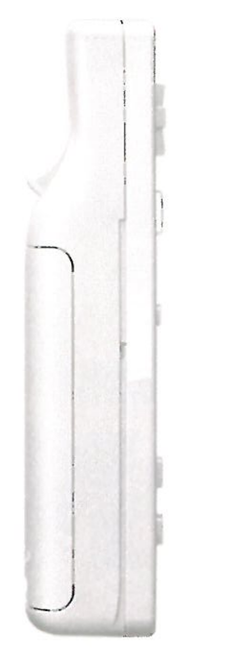
→ **LAS PRIMERAS SENSACIONES** son, desde luego, inmejorables, sobre todo con los juegos que en principio parecen más adecuados a la propuesta, como «Wii Sports» (que se venderá junto con la consola) o aquellos que se basan en pruebas o minijuegos. Otro asunto son los juegos más complejos como «Zelda» o «Red Steel», cuyo manejo no resulta tan sencillo y directo al principio, y que requieren más tiempo hasta hacerse con ellos.

La consola llegará el próximo 9 de diciembre a nuestro país a un precio de lo más atractivo -249 euros con juego incluido- muy por debajo de las cifras en las que se mueven sus compañeras de generación. Esto ayudará a que el problema económico sea mucho más fácil de cuadrar para los usuarios, que así se podrán centrar en resolver cuestiones como el espacio para jugar (necesitaremos más que hasta ahora) y el mantenimiento de una forma física mínima para dar la talla ante los rivales.

ASÍ ES Wii

El mando

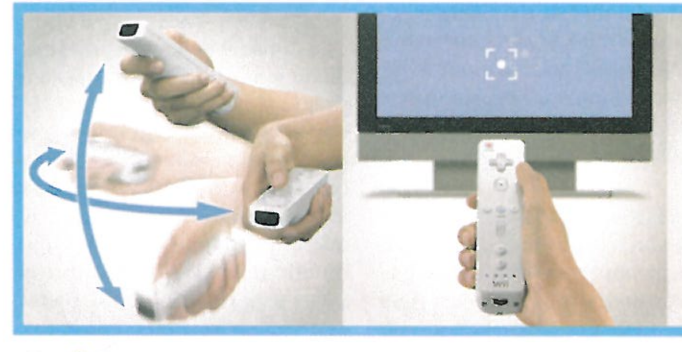
Parece el mando de una televisión, pero es dónde reside toda la magia de esta consola. Un pad capaz de "transformarse" en casi cualquier cosa.






Mando Wii, mucho más que un pad.

Cogemos el mando con la mano y nos colocamos la cinta alrededor de la muñeca para evitar que se nos escape. Y ya podemos empezar a jugar. Apenas hay que pulsar botones, salvo para, por ejemplo, ajustar la fuerza de los golpes o disparar. Casi todo se basa en el movimiento de nuestro brazo y se refleja con gran fidelidad en la pantalla de juego. El secreto reside en un sensor de movimiento de 6 ejes que se comunica con la consola mediante la tecnología Bluetooth (la misma que la de los teléfonos móviles). La señal inalámbrica es detectada hasta a 10 metros de la consola.




Así funciona el mando

En este sencillo gráfico podéis ver resumidas las posibilidades del mando de Wii. De izquierda a derecha: Su capacidad de movimiento (en cualquier sentido, no solo en estos dos ejes), el reflejo del puntero en la pantalla, la vibración que podrá aparecer en algunos juegos y el altavoz que lleva incorporado, a través del cual oiremos, por ejemplo, los disparos o los raquetazos.

La consola

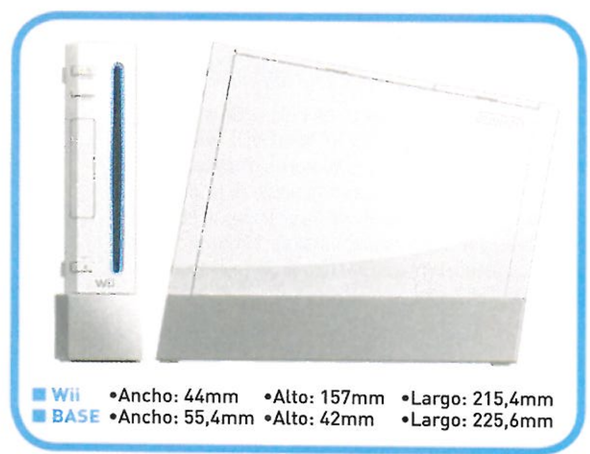
Aunque haya cedido el protagonismo al peculiar mando, esta es la máquina que hace posible esta nueva experiencia.



Pequeña, elegante, funcional.

Sigue la línea de diseño de GameCube, en cuanto forma y tamaño, pero es aún más pequeña y funcional. Nintendo ha querido dar tanta importancia a la experiencia de juego y al mando, que la consola ha quedado casi reducida a un elemento necesario, pero que pasa a un discreto segundo plano. Da la impresión de que tiene que estar, pero sin molestar. Se puede colocar tanto horizontal como vertical. Cuenta con una ranura de carga (que podéis ver en la foto) en la que se pueden introducir tanto los discos de doble capa de 12 cm de Wii como los de 8 cm de GameCube.

■ También cuenta con los siguientes elementos:
- Una ranura de tarjetas SD
- 4 puertos para mandos GameCube
- 2 para tarjetas de GameCube
- 2 puertos USB 2 para posibles ampliaciones como el adaptador Ethernet para conectarse a Internet
- Conexión para barra sensor
- Salida AV, video por componentes, RGB o S Video
- Conexión para fuente de alimentación externa.



■ Wii •Ancho: 44mm •Alto: 157mm •Largo: 215,4mm
■ BASE •Ancho: 55,4mm •Alto: 42mm •Largo: 225,6mm

Barra de Sensor

Es imprescindible puesto que es la encargada de recibir la señal del puntero del mando. Debe colocarse encima o debajo del televisor (funciona con cualquier tipo de TV). Se conecta a la consola mediante un cable.

JUEGOS Y ACCESORIOS

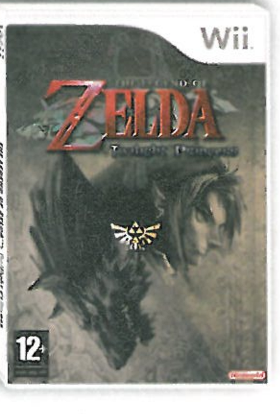




Los juegos

Tenemos dos consolas en una: Wii puede leer tanto sus juegos como los de GameCube. Y veremos títulos de todas las compañías.





Juegos entre 50 y 60 euros

Los juegos de Wii estarán en un formato de discos de doble capa de 12 pulgadas (similares a un CD ROM o DVD). Tendrán un precio que oscilará entre los 50 y los 60 euros. Para el lanzamiento de la consola estarán previstos unos 15 títulos, aunque para primavera del año que viene habrá disponibles más de 50, y en desarrollo hay muchos más, tanto de Nintendo como de las compañías más importantes (Electronic Arts, Activision, Konami, Ubisoft, Sega, THQ, etc)

El pack que incluye un juego

Wii saldrá a la venta el 9 de diciembre a un precio de 249 euros, e incluirá el juego «Wii Sports» además de todos estos elementos:

- Consola
- Cable AV Estéreo
- Mando Wii
- Soporte
- Nunchaku
- Barra Sensor
- Adaptador de Corriente
- Pilas AA



Accesorios

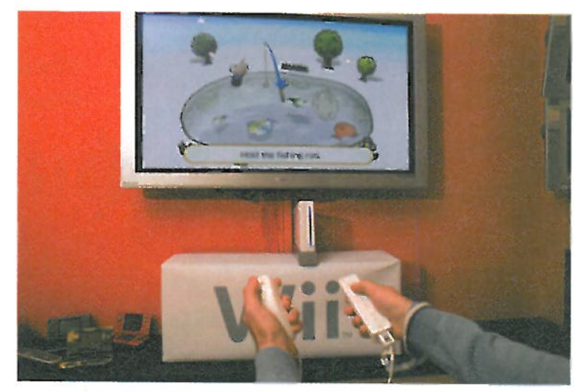
Wii cuenta con más elementos preparados para aumentar la diversión y las formas de juego.







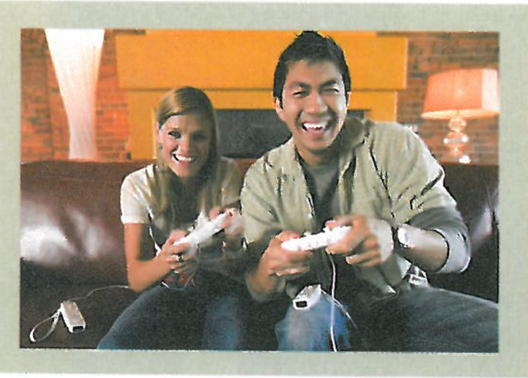
CONECTAMOS EL NUNCHAKU al mando Wii a través de un cable. Se pueden combinar de infinitas maneras para jugar.



EL MANEJO DE AMBOS MANDOS resulta muy sencillo desde el principio, aunque para algunos juegos requiere coordinación.

Nunchaku, la pareja del mando Wii .

Será el complemento más habitual del Mando Wii. Se conecta a él a través de un cable y cuenta con dos botones (uno en forma de gatillo) y un joystick analógico. En juegos más complejos como «Zelda» o «Red Steel» su función principal es la de mover al personaje (mediante el stick). Pero también cuenta con un sensor de movimiento de 6 ejes, de forma que, combinado con el mando Wii, puede servir de escudo, como puño izquierdo en el boxeo, etc.



Mando Clásico

Este será el mando que usemos para los juegos de 16 bit y de Game Cube. Como veis su aspecto es bastante convencional y más ajustado a lo cánones clásicos. Eso sí, para la mayoría de los juegos de NES también podremos usar el mando Wii.



Mil y una formas de jugar

El mando Wii, solo o combinado con el nunchaku, ofrece infinitas posibilidades. Aquí tenéis algunos ejemplos de lo más llamativo. Los límites los pondrán los programadores.



ATAQUE DE DRAGON BALL



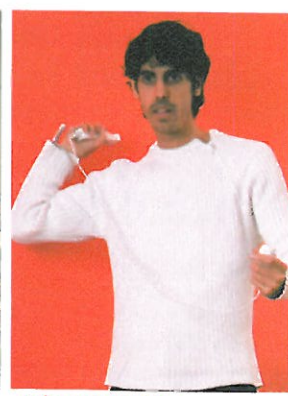
HULA-HOP



BILLAR



VOLANTE



CAÑA DE PESCAR

OPCIONES ONLINE

24 horas conectado

Con Wii podremos jugar a través de red, pero sus posibilidades online no acabarán ahí. Además estará conectada incluso cuando no esté encendida.













Cómo conectarse

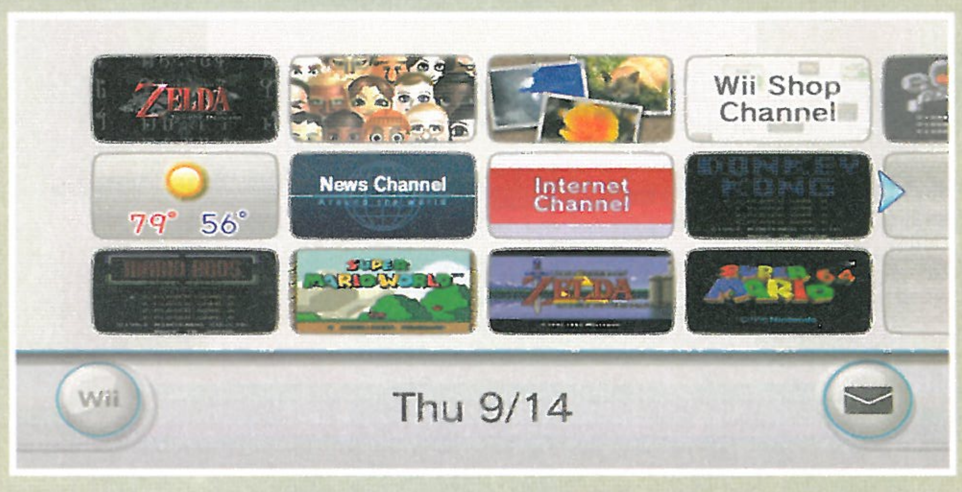
Wii viene preparada para conectarse a una red Wi Fi de serie, ya que lleva incorporada una conexión Wi Fi estandar. La conexión se puede realizar de tres formas:

- Utilizando la conexión Wi Fi, para lo cual se necesita una conexión a internet de banda ancha y un router o adaptador Wi Fi
- A través de una conexión de banda ancha Ethernet, utilizando el adaptador que se vende por separado en el puerto USB 2
- Si no dispones de ninguna de las dos opciones anteriores, se puede usar el adaptador Wi Fi USB (que también se vende por separado) que permite compartir la conexión del PC conectado a Internet. Este accesorio es compatible con Nintendo DS

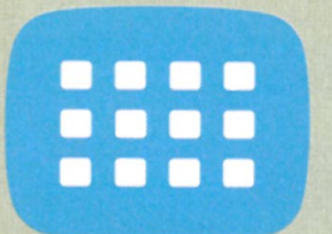
La consola estará siempre conectada a internet, las 24 horas, aunque esté apagada, de modo que se podrán descargar contenidos incluso cuando estemos dormidos o no estemos en casa, como en un PC. Cuando la volvamos a encender tendremos los correspondientes mensajes en el Tablón de Anuncios



Canales Wii



Este será uno de los elementos más importantes de Wii. La consola cuenta con un software especial que presenta un menú con diferentes canales. Ese menú de canales es el punto de partida a todas las funciones de la consola, incluidos los juegos de Wii. Mediante una sencilla interfaz podremos acceder a noticias, previsión del tiempo, envío de fotos y mensajes o a la creación de caricaturas con las que nos representaremos en los juegos de Wii. También a través de estos canales accedemos a la opción de descarga de juegos antiguos, que tenéis explicada en la página siguiente.



Juegos, mensajes, noticias, tiempo...



CANAL FOTOS. Introducimos nuestras fotos con la tarjeta SD y podremos modificarlas y crear presentaciones.



TABLÓN MENSAJES. Como si fueran e mails, podemos enviar mensajes a través de la red o recibir avisos.



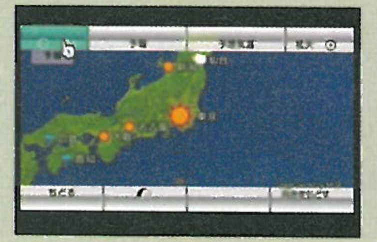
CANAL JUEGO. Este será el canal a través del cual activaremos el juego que en ese momento tengamos puesto.



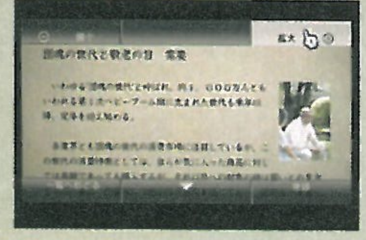
CANAL Mii. Aquí es donde creamos a nuestro personaje, al que podemos cambiar infinidad de elementos.



CANAL COMPRAS. Desde aquí compraremos los puntos Wii para descargarnos los juegos clásicos.



CANAL DEL TIEMPO. Podremos ver la previsión del tiempo en todo el mundo, y se actualiza permanentemente.



CANAL NOTICIAS. Una especie de boletín informativo en el que podremos seleccionar los temas preferidos.



CANAL INTERNET. Al igual que desde el ordenador, navegaremos por internet con todas las opciones pertinentes.

La retrocompatibilidad

No os asustéis. Bajo este "palabro" se esconde una de las opciones más originales de Wii: la posibilidad de descargarse juegos originales de los últimos 20 años pertenecientes a consolas de Nintendo (NES, Super Nintendo y Nintendo 64) y de otras compañías (Megadrive, TurboGrafx y MSX). Ya desde el lanzamiento habrá unos 15 juegos disponibles y se irán añadiendo entre 5 y 10 juegos cada mes.
Estas descargas se realizarán a través de Internet, mediante los llamados puntos Wii. Estos puntos los podemos adquirir mediante tarjetas prepago que se pueden comprar en las tiendas o directamente en Internet usando la tarjeta de crédito (como cuando realizamos cualquier otra compra).
Cada tarjeta costará 20 euros, y equivaldrá a 2.000 puntos. Los precios de los juegos descargables serán así:

- **NES:** A partir de 500 puntos (5 euros)
- **SNES:** A partir de 800 puntos (8 euros)
- **N64:** A partir de 1.000 puntos (10 Euros)
- **Megadrive:** A partir de 800 puntos (8 euros)

Este es un pequeño listado de los juegos que nos podremos descargar:

- The Legend of Zelda
- Super Mario 64
- Altered Beast
- Gunstar Heroes
- Toe Jam and Earl
- Super Mario World
- Sonic the Hedgehod
- Ecco the Dolphin
- Golden Axe
- Super Mario Kart

NES

SUPER NINTENDO

MEGADRIVE



NINTENDO 64

TURBOGRAFX

DEPORTIVO ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUG. ■ CASTELLANO (textos) ■ Se regala con la consola ■ Lanz.: 9 de diciembre ■ 3+

ESTA ATRACTIVA RECOPILACIÓN de juegos de deportes nos permite jugar al tenis, boxeo, bolos, béisbol y golf de una forma innovadora jamás vista en los videojuegos.

UN NUEVO DEPORTE

Wii SPORTS



¿Estáis bajos de forma y no os gusta salir a hacer deporte? Pues nada, eso se soluciona con un par de partidas a este innovador y divertido juego. ¡Venga, os toca sudar la camiseta!

CINCO DE LOS DEPORTES MÁS POPULARES (bueno, no está el fútbol) han sido recopilados por Nintendo en este divertido y revolucionario «Wii Sports», que nos permite practicar tenis, golf, boxeo, béisbol y hasta jugar una partida a los bolos.

El juego, que viene incluido en el mismo pack de la consola, es único de verdad, ofrece una nueva experiencia que seguro que os va encantar... ¡y además os va a obligar a hacer un poquito de deporte! Nada más cargarlo en la consola, mediante una sencilla interfaz es posible seleccionar el deporte al que queremos echar unas partidas. Debéis tener en cuenta que la forma de jugar a cada uno de ellos es bastante diferente entre sí, si bien es cierto que todos comparten un denominador común: una experiencia única, sencilla e innovadora que muestra a las claras las enormes posibilidades del mando inalámbrico de Wii, así como de su periférico, el ya famoso Nunchaku.

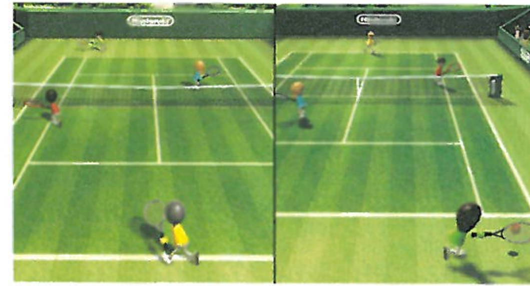
LOS JUEGOS APUESTAN POR UN ENFOQUE DESENFADADO y sencillo de cada uno de los deportes que representan, si bien es verdad que su sistema de control es bastante realista. Si, por ejemplo, optamos por jugar un partido de tenis, el mando inalámbrico se convierte en una raqueta virtual.

TENIS

Esta prueba puede es la más divertida, sobre todo si jugamos cuatro. Usamos el mando a modo de raqueta, y podemos dar exactamente los mismos golpes que en un partido de verdad. Eso sí, la consola se encarga de desplazar a los personajes, y eso limita en parte las posibilidades de juego.



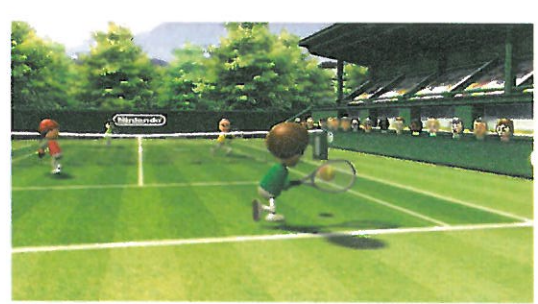
EL SISTEMA DE CONTROL es muy simple, pero funciona de maravilla: el mando hace las veces de raqueta.



CUANDO JUGAMOS A DOBLES la pantalla se divide en dos. ¡Ah, y cada jugador debe controlar a los dos personajes!



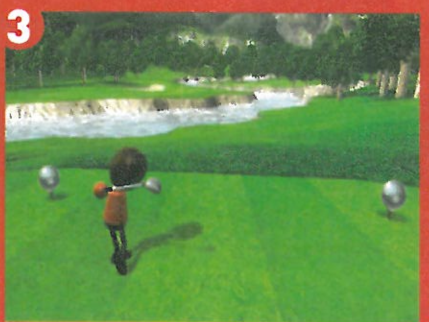
SOLO ES POSIBLE JUGAR EN DOS TIPOS DE CANCHA, lo cual es una pena. ¡Podrían haber incluido alguna más!



LOS PERSONAJES SE DESPLAZAN SOLOS. Nosotros sólo tenemos que preocupamos de golpear a la pelota.







ASÍ HACEMOS DEPORTE

Para jugar bien a «Wii Sports» hay que seguir estos pasos.

1. **REALIZAR LOS GESTOS** correctamente es algo que se aprende en cinco minutos.
2. **EJECUTAR EL GESTO EN EL MOMENTO JUSTO** es vital en algunos deportes, como en el béisbol.
3. **PRACTICAR EN EL MODO ENTRENAMIENTO** nos permite mejorar nuestros movimientos.

O sea, que para realizar los golpes debemos utilizar el mando para golpear la pelota de la misma forma que lo haríamos en un partido real, pudiendo de esta forma realizar globos, voleas, mates y demás movimientos de una manera muy natural. Siguiendo en esta línea, para batear en el juego de béisbol hay que sostener el mando de la misma manera que lo haríamos si tuviéramos un bate de verdad, mientras que en el golf el mando hace las veces de palo o "club". ¡Es algo que no se había visto nunca hasta ahora y resulta de lo más divertido y sencillo!

→ LA RESPUESTA DE ESTE SISTEMA DE CONTROL es casi perfecta y nos ha convencido por completo. Y es que salvo en escasas ocasiones, los personajes que aparecen en pantalla (que por cierto, podemos personalizar a nuestro gusto) realizan exac-



CONTROL →

LA FORMA DE JUGAR A ESTE JUEGO es muy sencilla, pues salvo en el boxeo, sólo hay que emplear el mando inalámbrico. ¡Cualquier persona le cogerá el punto en seguida!



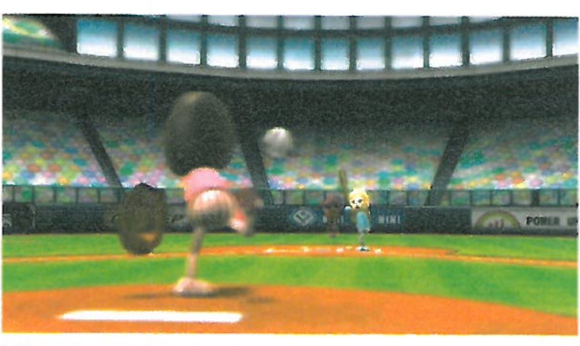


BÉISBOL

Aunque no cuenta con muchos seguidores en nuestro país, este deporte resulta bastante divertido. Para jugar, un participante debe sostener el mando inalámbrico como si fuera un bate, mientras que el otro debe sostenerlo como si fuera la pelota y hacer el movimiento de lanzarla. Parece fácil, pero conseguir acertar a la bola tiene su "aquél".



EL JUGADOR QUE BATEA debe sostener el mando como si fuera un bate de verdad y esperar al momento justo para golpear la pelota.



SI SOMOS LOS LANZADORES, tenemos que ejecutar con el mando el movimiento de lanzar la bola. Hay que calcular bien la fuerza.



BOLOS

Esta prueba es una de las más simples, pero también más divertidas. El mando inalámbrico pasa a convertirse aquí en la bola, y tenemos que ejecutar el mismo gesto que haríamos si lanzáramos la bola en una partida de verdad... ¡pero sin lanzar el mando, claro! Además, es posible dar a la pelota el efecto que queramos si giramos la muñeca en el momento justo.



PARA LANZAR LA BOLA debemos agarrar el mando y desplazarlo hacia atrás para coger fuerza para luego llevarlo hacia adelante.



SI ANTES DE SOLTAR LA PELOTA realizamos un pequeño giro con la muñeca, es posible imprimir un buen efecto a la bola.

tamente el mismo movimiento que hacemos nosotros, con una precisión e inmediatez increíble. Esto se traduce en una experiencia de juego tan diferente como absolutamente divertida, que sin duda merece la pena probar, al margen de que os gusten o no los deportes que podemos practicar.

→ LAS MODALIDADES APENAS CUENTAN CON OPCIONES o modos de juego. Tan solo hay, por ejemplo, dos pistas de tenis o nueve hoyos de golf. Tampoco se pueden jugar partidas a través de internet. En realidad, cada deporte está concebido para jugar un rato cada día y poco más, y sobre todo a dobles (o a cuatro en el tenis), la opción que se convierte en la más divertida y aconsejable de «Wii Sports». También hay que advertir que la experiencia de juego tiene sus límites. Por ejemplo, el hecho de que en el tenis sea la consola quien mueva a los jugadores por la pista hace que ganar los puntos no siempre dependa de nosotros. Y en el boxeo, si movemos los puños con mucha rapidez es probable que no se reflejen todos los movimientos en pantalla. Por supuesto, esto no impide que la diversión siga siendo altísima.

→ LOS GRÁFICOS EN PANTALLA SON SENCILLITOS, como reflejan las imágenes que veis en estas páginas. Los jugadores son "cabezones" y simpáticos (y además podemos personalizarlos a nuestro gusto e incluso darles una apariencia similar a la nuestra, gracias a la opción Mii), y los entornos están representados de forma casi minimalista. Sí que es cierto que todo se mueve con fluidez, los personajes muestran unas animaciones bastante decentes y que las texturas son muy nítidas, pero aún así se podía haber tra-

BOXEO

La característica más importante de este juego es que para competir es necesario emplear tanto el mando inalámbrico como el Nunchaku. Así, debemos sostener un mando en cada puño, y desplazarlos hacia delante para lanzar los puñetazos, y llevarlos hacia atrás para protegernos. En esta modalidad la respuesta en pantalla no es tan fiable como en los otros si movemos los brazos muy deprisa.





EL SISTEMA DE CONTROL de este juego es el único que emplea al tándem mando inalámbrico/Nunchaku. Además, también es el más "cansado" con diferencia.

GOLF

Junto con el tenis, este deporte es el que mejor plasmado está en «Wii Sports». El mando se convierte en un palo y debemos realizar un "swing" calculando la fuerza y posicionando bien el cuerpo para que la bola vaya a donde queremos. Lo malo es que solo podemos jugar en nueve hoyos, muy pocos, aunque por lo menos hay tres niveles de dificultad.



CALCULAR LA FUERZA DE NUESTROS GOLPES es vital para superar cada hoyo. Cuando estamos en el green, hay que ser muy precisos.



LOS BUNKERS, los lagos, los árboles y demás obstáculos nos "darán la bienvenida" siempre que golpeemos mal a la pelota.

bajado y perfeccionado algo más este aspecto. El sonido sigue en esa misma línea de simplicidad: las melodías amenizan las partidas sin resultar machaconas, y los efectos de sonido cumplen sin más. Pero más allá de eso, «Wii Sports» supone una experiencia totalmente revolucionaria, que cambia el concepto de videojuego que teníamos hasta ahora, dando al jugador un protagonismo total. Es, sin duda, la mejor forma de comprobar las inmensas posibilidades de esta nueva consola y, a pesar de ser un juego sencillo sin apenas opciones, supone un regalo impagable que vaya incluido junto al pack de venta de la consola. Bien por Nintendo.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA NUEVA EXPERIENCIA DE JUEGO QUE OFRECE,** que no se parece a nada que hayamos visto hasta ahora en un videojuego. Una delicia.
- **DISFRUTAR DE CINCO JUEGOS EN UNO** le da al título una variedad fuera de lo común. Y todos ellos son muy divertidos e intuitivos.

lo peor

- **LOS GRÁFICOS Y EL SONIDO SON SENCILLITOS,** aunque es cierto que en este juego, por su propuesta, este aspecto importa menos.
- **APENAS HAY OPCIONES Y MODOS DE JUEGO** y, a pesar de ser un juego muy divertido, el control tiene sus límites en algunos momentos.

PUNTUACIÓN FINAL ★★★★☆

valoración

«Wii Sports» nos ofrece algo que llevábamos mucho tiempo esperando: una nueva forma de jugar a los videojuegos, totalmente diferente al resto. Y lo cierto es que nos ha encantado, pues el control responde de maravilla y además es muy sencillo. Sí que es cierto que apenas hay opciones, que los gráficos son sencillitos y que la jugabilidad tiene sus límites, pero todo esto pasa a un segundo plano, pues la experiencia de juego es divertidísima. ¡Y además viene de regalo con la consola!



ESTA ABSORBENTE AVENTURA nos sumergirá en un mundo de fantasía, lleno de sorpresas, personajes... ¡y combates!

Diciembre | Nintendo | Aventura/Rol

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

El legendario Link, el habitante más popular de Hyrule, está a punto de vivir su aventura más intensa, larga y emocionante en la nueva Wii. ¡Y va a necesitar de toda nuestra ayuda!

LA AVENTURA MÁS DESEADA DE WII ya está a punto de llegar a España. ¡En apenas unos días vamos a poder viajar junto a Link, el héroe de Hyrule, en su nuevo y alucinante viaje! Todo dará comienzo en un pueblo llamado Toaru, un lugar en el que nuestro elfo vivirá y se ganará la vida como campesino junto a varias decenas de aldeanos. Un día, mientras se está celebrando el Festival del pueblo, una especie de "aura oscura" absorberá a sus habitantes, incluyendo al propio Link, y todos se verán trasladados a un mundo alternativo. A partir de entonces nuestro héroe deberá investigar los acontecimientos y descubrir quién está detrás de todó este embrollo.

Según sus creadores, se está poniendo especial cuidado en elaborar la trama del juego, y conforme avancemos en la historia iremos descubriendo numerosas sorpresas... ¡como la habilidad para transformarnos en lobo!

EL INNOVADOR SISTEMA DE CONTROL será uno de los principales atractivos del juego. Como ya os contamos en el reportaje del mes pasado, para realizar todas las acciones de Link habrá que emplear la combinación Nunchaku/Mando Inalámbrico. El primero nos permitirá desplazar al personaje por los entornos mediante el stick analógico (muy preciso, por cierto), así como

CONTROL

Para controlar a Link tendremos que emplear tanto el Nunchaku como el mando inalámbrico. Al principio os costará acostumbraros.





El sistema de control será muy versátil...
LINK PODRÁ REALIZAR UNA GRAN GAMA DE ACCIONES
Para manejar a Link será necesario que pasemos por una fase previa de aprendizaje, pues el sistema de control será muy completo, y al principio nos costará adaptarnos a él. El nunchaku nos permitirá desplazar a nuestro personaje, golpear con el escudo y centrar la cámara detrás de Link, mientras que el mando nos permitirá principalmente apuntar a los enemigos y usar las armas, entre otras muchas cosas. En los minijuegos estos controles variarán según las tareas que nos propongan.





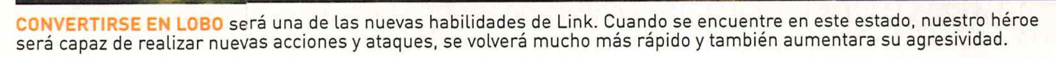


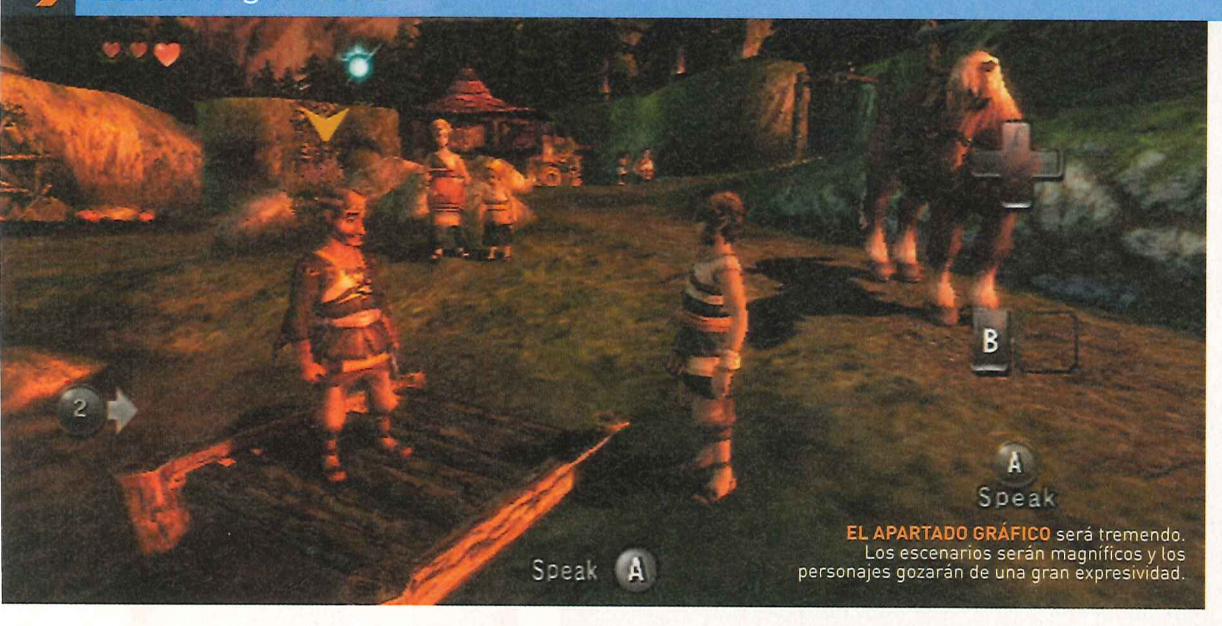


UNA VEZ MÁS, EL ELFO DE HYRULE vuelve a ser el protagonista absoluto de la aventura. Aun así, en su viaje conocerá a varios aliados, que le ayudarán a avanzar en su camino.





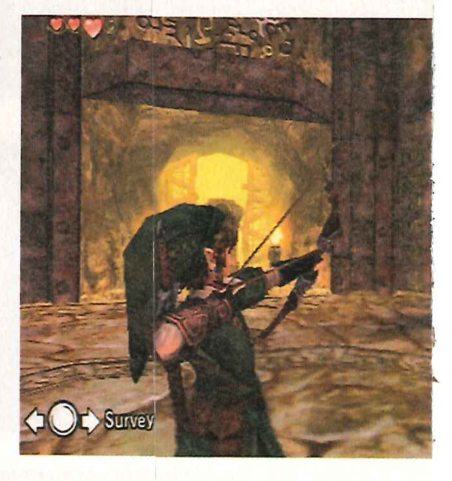

CONVERTIRSE EN LOBO será una de las nuevas habilidades de Link. Cuando se encuentre en este estado, nuestro héroe será capaz de realizar nuevas acciones y ataques, se volverá mucho más rápido y también aumentara su agresividad.



EL APARTADO GRÁFICO será tremendo. Los escenarios serán magníficos y los personajes gozarán de una gran expresividad.

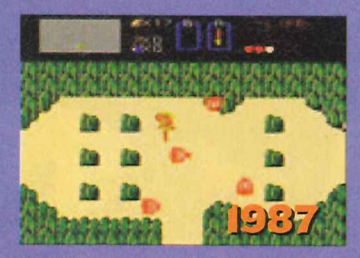






UNA SAGA DE LEYENDA

«The Legend of Zelda» se ha convertido con el paso de los años en una de las sagas de referencia dentro del género de las aventuras. Y lo ha conseguido por un montón de factores, entre los que destaca sobre todo el carisma de Link, su protagonista principal, así como el desarrollo de todas las entregas, absorbente como pocos.



THE LEGEND OF ZELDA (NES) rompió moldes a finales de los ochenta gracias a un desarrollo sin igual, mezcla entre aventura y RPG.



ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK (NES) cambió un tanto su estilo, centrándose en la acción. No estaba mal pero era más flojo que el original.



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST (SNES) fue, sencillamente, uno de los mejores títulos que aparecieron en la época de los 16 bits.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (NINTENDO 64) es, para muchos, la mejor entrega de la serie y uno de los mejores títulos de la historia.



THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA´S MASK (NINTENDO 64) recibió críticas diversas. Unos pensaban que era muy original, y otros lo veían enrevesado.

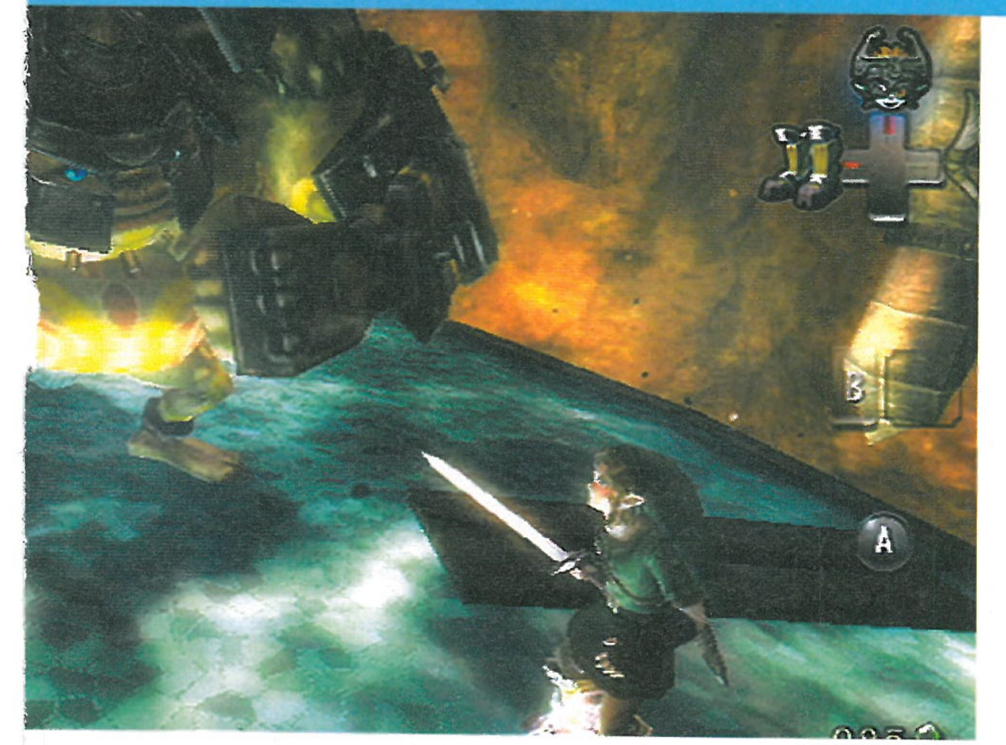


THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (GAMECUBE) dio la campanada por su innovador estilo gráfico, en plan dibujos animados.

realizar otras acciones secundarias, como centrar la cámara detrás del personaje o asestar golpes contundentes con el escudo.

Por su parte, el mando remoto se empleará para realizar un montón de acciones diferentes según la situación. Durante los combates, por ejemplo, se convertirá en nuestra espada, y habrá que moverlo y agitarlo para asestar espadazos y estocadas a nuestros enemigos. Cuando empleemos el arco, el bumerán o cualquier otro arma similar, habrá que usarlo para apuntar a nuestros rivales. Como veis, la versatilidad del mando de Wii nos permitirá ejecutar una amplia gama de movimientos y, aunque al principio habrá que acostumbrarse a él, en cuanto le

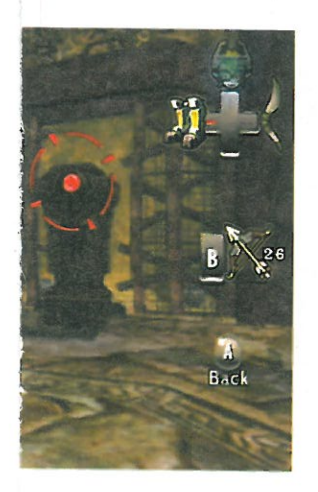




ESTA AVENTURA CONSERVARÁ TODA LA MAGIA DE LA SAGA, PERO ADAPTADA AL CONTROL DE WII



LOS COMBATES volverán a ser en tiempo real y podremos atacar a los rivales de muchas formas, hasta empleando el escudo.





EL TAMAÑO DE ALGUNOS ENEMIGOS os va a dejar alucinados. Los habrá de todo tipo, incluso jinetes subidos a jabalíes gigantes.



LAS LOCALIZACIONES que visitaremos serán variopintas, y nos adentraremos en aldeas, praderas, lagos o bosques como este.

cojamos el "punto" nos proporcionará una experiencia de juego única, jamás disfrutada hasta el momento en ningún otro título.

→PERO LA AVENTURA TENDRÁ OTRAS VIRTUDES. Como es costumbre en la saga, el sistema de juego será absorbente como pocos, pues nos veremos envueltos en una amplísima variedad de situaciones. Los diálogos con los cientos de personajes que poblarán los decorados serán vitales para conseguir información, y también tendremos que tomar parte en una enorme variedad de misiones secundarias.

Los combates, que se desarrollarán en tiempo real, también serán habituales, y alcanzarán su punto culminante cuando nos toque enfrentarnos a los jefes finales que custodiarán las nueve mazmorras que visitaremos en la aventura. Aparte de esto, también habrá que superar una gran cantidad de puzzles, así como explorar extensas áreas y decorados.

¿Y qué sería un «Zelda» sin sus correspondientes minijuegos? ¡Pues tened presente que en esta entrega los encontraréis a toneladas! Y es que uno de los aspectos que más se están cuidando es precisamente este, pues la intención de los creadores es incluir de 20 a 30 diferentes. Nosotros ya hemos probado varios de ellos, como puede ser la pesca y otro más que consistía en montarnos en el caballo Epona para hacer que el ganado entrara en la cuadra. ¡Y os podemos asegurar que eran tremendamente divertidos! No sabéis las ganas que tenemos de probar algunos más...

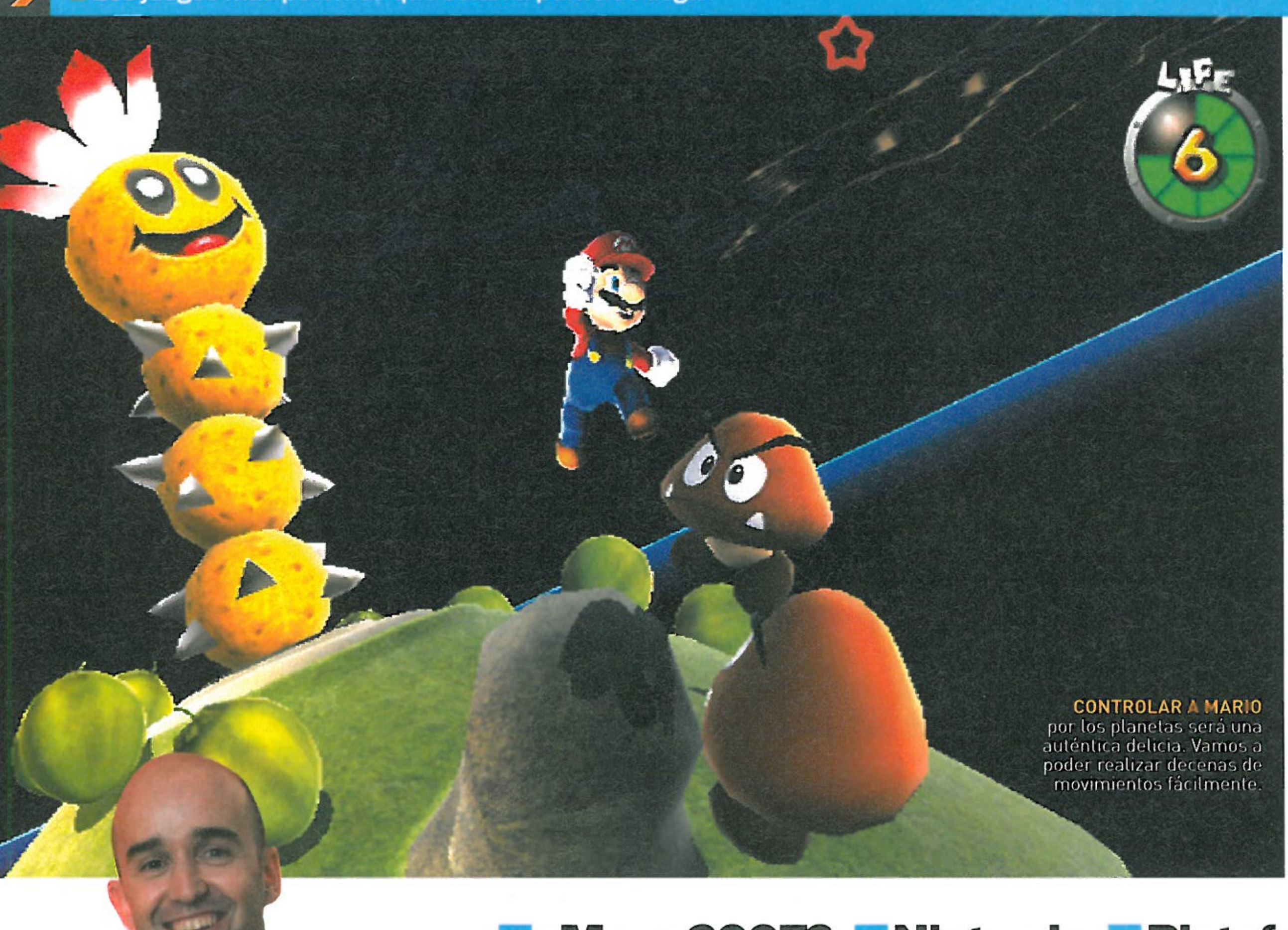
Otro punto interesante será la duración, pues en Nintendo aseguran que la aventura durará más o menos lo mismo que el magnífico «Zelda: Ocarina of Time» de Nintendo 64. Vamos, que tendremos juego para rato.

→EL APARTADO GRÁFICO SERÁ UNA PRECIOSIDAD, uno de los más bonitos y cuidados que jamás hayáis contemplado en cualquier consola. La palma se la llevarán los decorados, que serán imaginativos y ricos en detalle como ellos solos. Además, muchos serán abiertos, y su extensión será tal que se perderán en el horizonte. Ah, y no os perdáis los efectos de luces y sombras que nos deleitarán en el transcurso de la aventura.

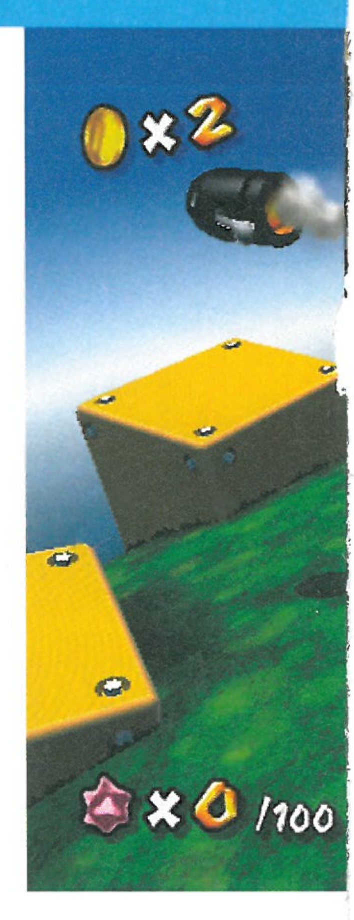
Por su parte, el modelado de los personajes también será espectacular. Lo más llamativo será su expresividad, aunque sus suaves animaciones no se quedarán atrás. Por si fuera poco, la banda sonora os cautivará por completo, y estará compuesta por piezas nuevas, así como versiones retocadas de las melodías más famosas de entregas precedentes. Tened un poco de paciencia, que ya tenemos esta apasionante aventura a la vuelta de la esquina.

→PRIMERA IMPRESIÓN

Sin duda esta aventura va a ser el primer súper ventas de Wii. Lo tiene todo para convertirse en un auténtico clasicazo.



CONTROLAR A MARIO por los planetas será una auténtica delicia. Vamos a poder realizar decenas de movimientos fácilmente.



¿Mayo 2007? Nintendo Plataformas

SUPER MARIO GALAXY

¿Qué sería una consola de Nintendo sin la presencia de Mario? Pues no lo sabemos, porque el genial fontanero nunca nos falla.

LA NUEVA AVENTURA DEL FONTANERO va a revolucionar por enésima vez el concepto que tenemos del género de las plataformas. ¿Y cómo piensa hacerlo? Pues presentando un montón de nuevas ideas y, sobre todo, un sistema de control único. Y es que para desplazar a Mario habrá que emplear el stick analógico del Nunchaku, mientras que el mando inalámbrico nos permitirá desplazar por la pantalla una especie de estela que tendrá varias funciones: si, por ejemplo, la posamos sobre un enemigo y pulsamos un botón, se quedará paralizado, mientras que si la situamos encima de algunos objetos descubriremos secretos.

EL DISEÑO DE LOS NIVELES SERÁ INNOVADOR. Para avanzar en la aventura habrá que ir viajando de planeta en planeta mientras realizamos toda clase de tareas y recogemos las ya clásicas estrellas. Estos mundos esféricos tendrán un tamaño reducido, pero también un encanto especial, y explorarlos será una experiencia irresistible. Otra sorpresa que podría incluir el juego es un modo multijugador, aunque Nintendo no ha desvelado nada sobre él. Si todo va bien, disfrutaremos de Mario a comienzos del verano que viene. ¡Qué ganas tenemos!

CONTROL

El control de «Super Mario Galaxy» usará el combo Nunchaku/Mando inalámbrico. El primero nos servirá para dirigir a Mario y el segundo para una gama diversa de acciones.

PRIMERA IMPRESIÓN

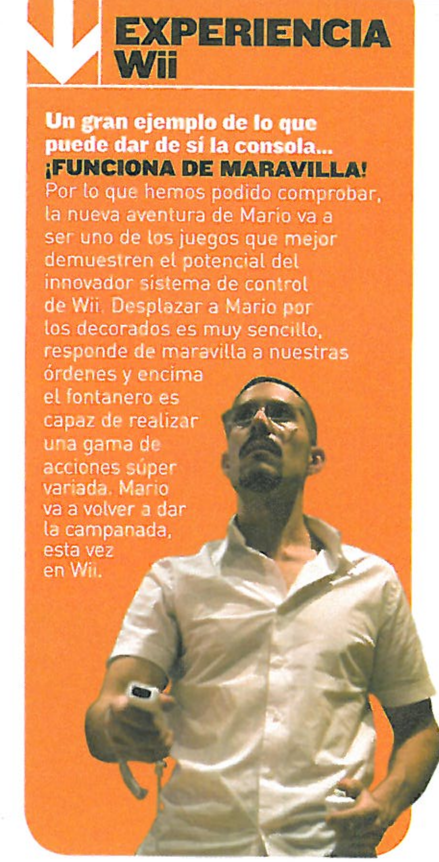
Nuestro primer contacto con «Mario Galaxy» ha sido una gozada. Va a ser un juegazo.

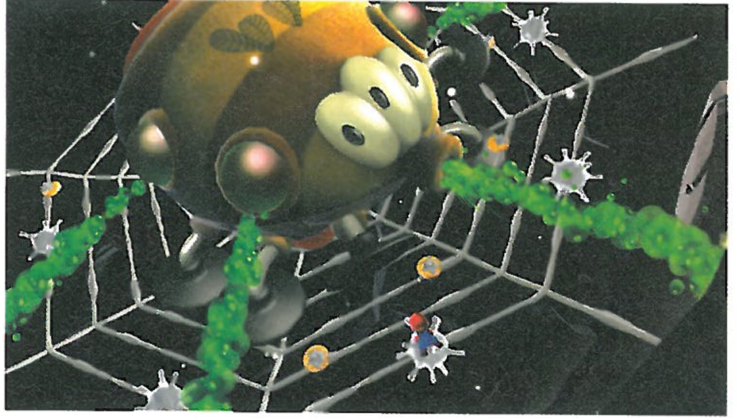


LA NUEVA AVENTURA DE MARIO NOS LLEVARÁ A RECORRER UNA SERIE DE PEQUEÑOS PLANETAS

EXPERIENCIA Wii

Un gran ejemplo de lo que puede dar de sí la consola... ¡FUNCIONA DE MARAVILLA! Por lo que hemos podido comprobar, la nueva aventura de Mario va a ser uno de los juegos que mejor demuestren el potencial del innovador sistema de control de Wii. Desplazar a Mario por los decorados es muy sencillo, responde de maravilla a nuestras órdenes y encima el fontanero es capaz de realizar una gama de acciones súper variada. Mario va a volver a dar la campanada, esta vez en Wii.

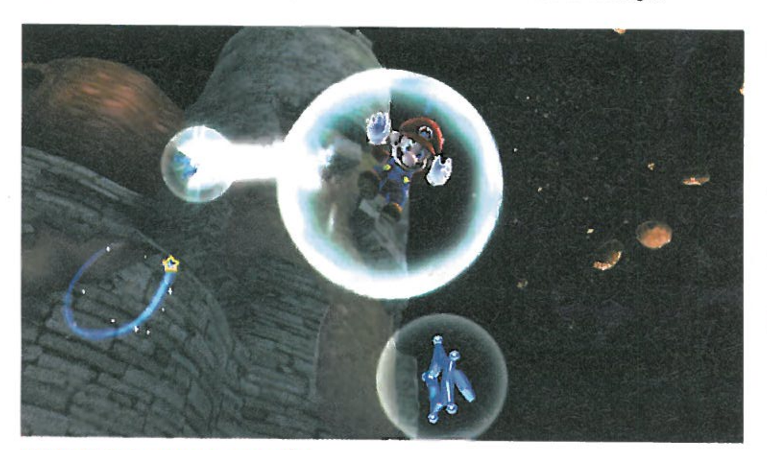




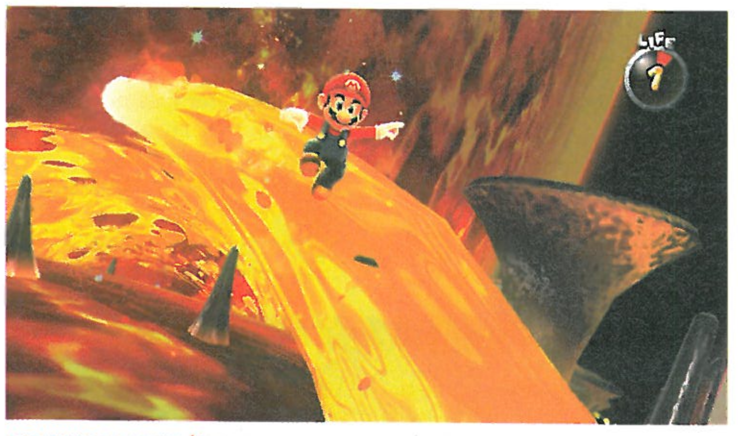
LOS JEFES FINALES tendrán un aspecto así de atractivo y pondrán a prueba nuestra habilidad con el mando. Aun así, este será de los más sencillos de doblegar.



LOS DIFERENTES PLANETAS tendrán sus propias dimensiones, fauna y flora, aunque todos serán muy imaginativos y poseerán un colorido ejemplar.



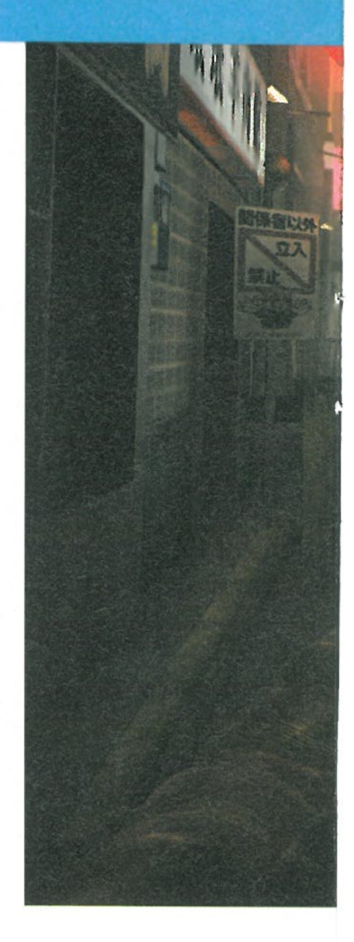
EN ESTA INTERESANTE SECCIÓN habrá que emplear el mando inalámbrico para apuntar a las burbujas y hacer que el fontanero viaje de una a otra.



LOS MUNDOS ESTARÁN POBLADOS por enemigos y trampas de todo tipo, como estos ríos de lava. Por cierto, ¿habéis visto qué efectos de luz tan bonitos?



LOS INNUMERABLES TIROTEOS que viviremos en este juego serán tan divertidos como excitantes.



Diciembre | Ubisoft | Shoot'em up

RED STEEL

¿Estáis listos para luchar contra la Yakuza? Porque aquí vais a tener que hacerlo... literalmente.

ESTE JUEGO DE DISPAROS EN PRIMERA PERSONA es uno de los más esperados de Wii. Su historia seguirá los pasos de Scott Monroe, quien deberá rescatar a su novia de las garras de la Yakuza, la mafia japonesa. Si quiere volver a ver a su "churri" viva y coleando, deberá participar en innumerables tiroteos y combates a espada a lo largo y ancho de Los Ángeles.

La principal innovación de «Red Steel» será su sistema de control, que sacará provecho de la combinación Nunchaku/Mando. El primero lo usaremos para mover al personaje, mientras que el segundo nos permitirá disparar a los enemigos ¡o usarlo como una katana!. Una propuesta de lo más atractiva, aunque requiere un tiempo hacerse a ella. Cuando usamos el mando como arma -bien como espada, bien como pistola- resulta muy intuitivo y espectacular, pero a la hora de combinar nunchaku y mando cuesta un poco más.

DESDE LUEGO, UNO LOS ELEMENTOS CLAVE en este juego lo encontraremos en su repertorio de armas, porque además de usar recortadas o ametralladoras, también podremos emplear, como hemos dicho, armas blancas, como katanas, siempre con el Wii Remote "transformándose" según el tipo de arma que tengamos en cada momento.

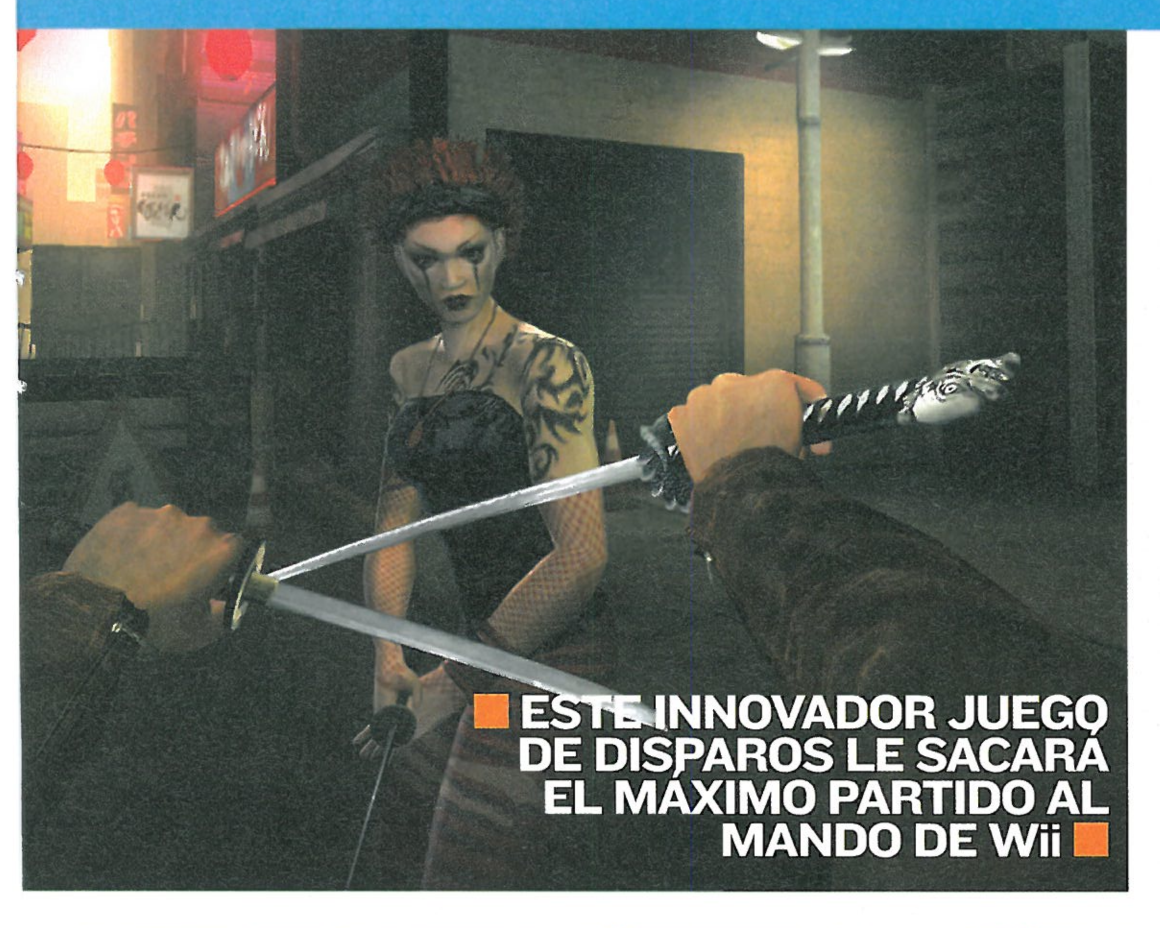
El apartado técnico estará muy cuidado y nos sumergirá en unos decorados variados y muy bien ambientados, lo que garantiza que nuestra experiencia será de lo más intensa.

← CONTROL

Una de las innovaciones de este juego será la posibilidad de usar el mando inalámbrico como espada, y repartir mandobles a diestro y siniestro

PRIMERA IMPRESIÓN

Nos gustan sus toques de originalidad, aunque al principio el control se hará un poco raro en la combinación de nunchaku y mando inalámbrico.

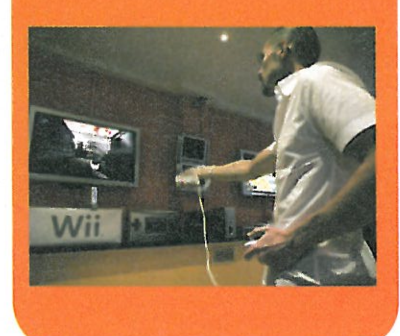


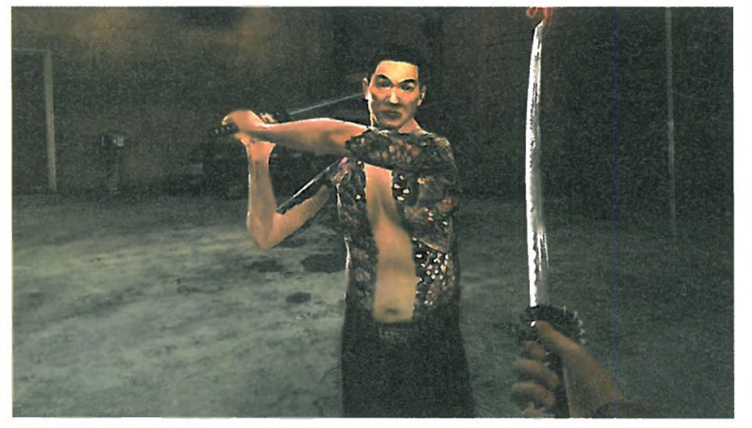


EXPERIENCIA Wii

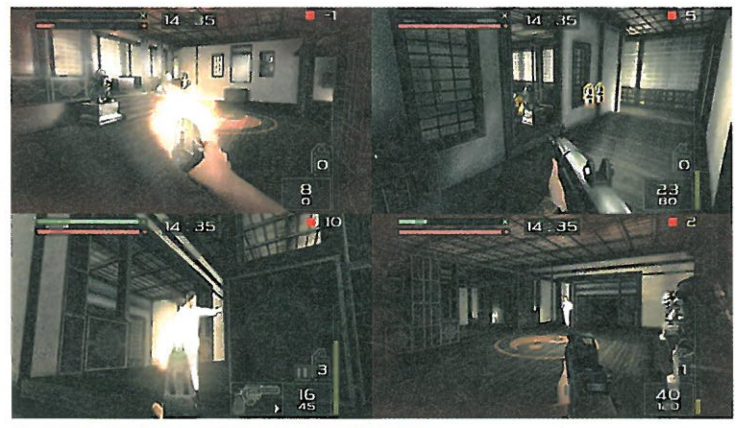
Un manejo que habrá que aprender a dominar... EL CONTROL SERÁ EL GRAN PROTAGONISTA

«Red Steel» es uno de los juegos que mejor va a representar la nueva experiencia que nos propone Wii. La posibilidad de repartir mandobles con el mando como si fuera una espada ha sido uno de los momentos más alucinantes que hemos tenido en nuestros primeros contactos con la consola. Aunque es cierto que la combinación de nunchaku/mando no resulta fácil al principio y requiere cierto tiempo hasta adquirir la suficiente coordinación





LAS ARMAS BLANCAS darán a este shoot´em up un toque de originalidad. Las imágenes reflejarán a la perfección los movimientos que hagamos con el brazo..



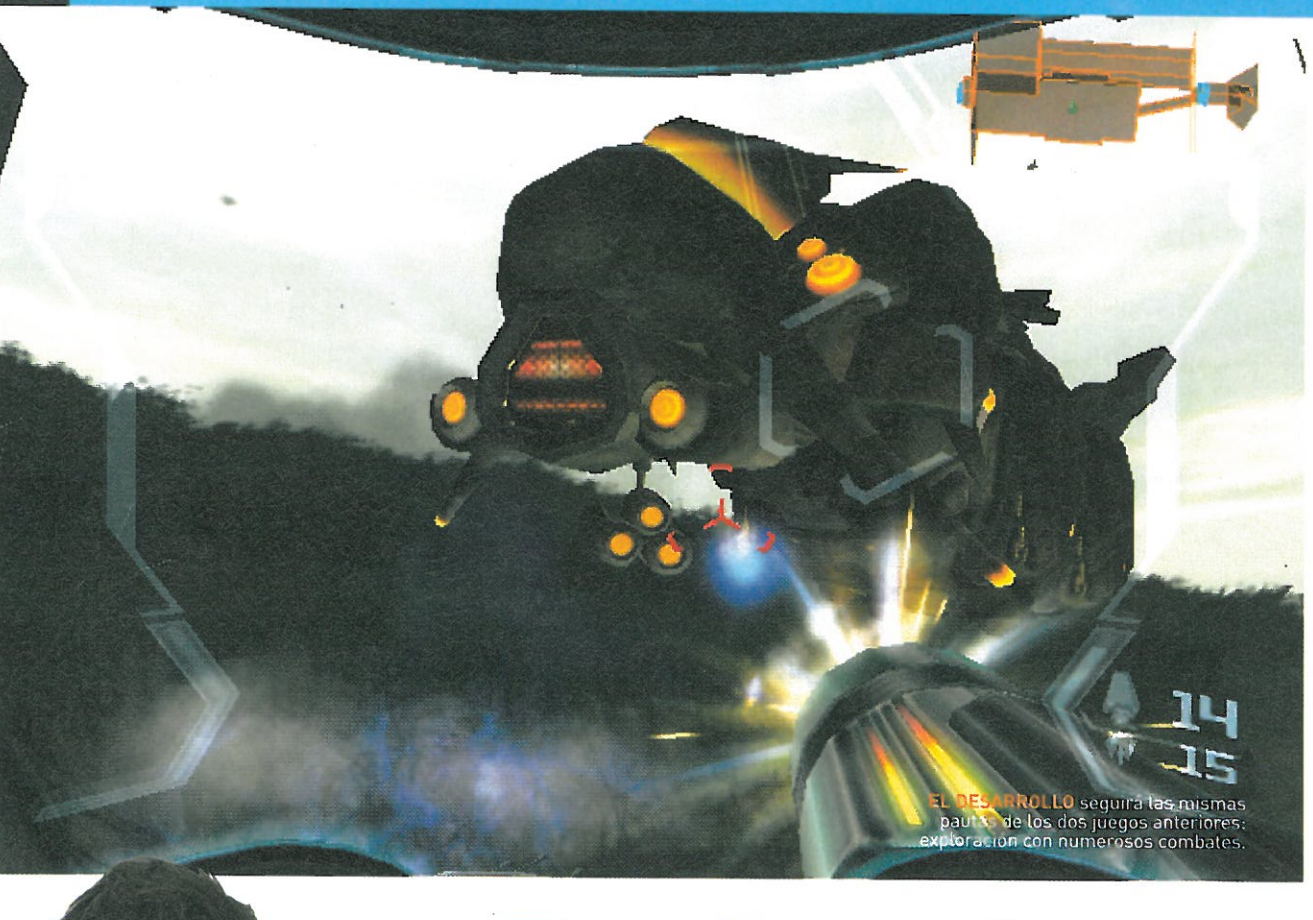
EL MODO MULTIJUGADOR A PANTALLA PARTIDA será bastante divertido y nos brindará muchas posibilidades. Podrán participar hasta cuatro jugadores.



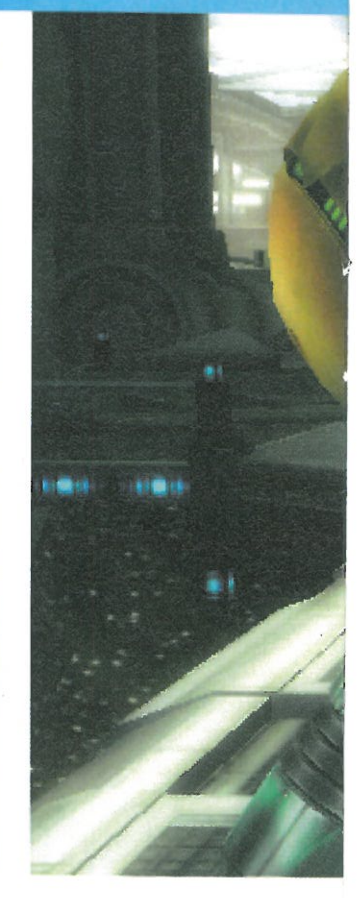
LOS EFECTOS GRÁFICOS que mostrará el juego estarán muy trabajados. Serán una muestra de la calidad y el cuidado que se está poniendo en el apartado técnico.



LA AMBIENTACIÓN DE LOS ESCENARIOS va a sorprenderos por su variedad y por su enorme parecido con la estética que vimos en la película "Blade Runner".



EL DESARROLLO seguirá las mismas pautas de los dos juegos anteriores: exploración con numerosos combates.



Marzo | Nintendo | Aventura

METROID PRIME 3

Samus Aran continúa vagando por el espacio en busca de los piratas espaciales. ¿Conseguirá atraparlos en este juego de Wii?

UNOS PIRATAS HAN ATACADO EL SECTOR ZERO, la base de la Federación Galáctica, y la única que puede detener la invasión es Samus Aran. En sus manos (o en las nuestras, mejor dicho) está la posibilidad de reiniciar los sistemas de defensa y expulsar de la base a los invasores, así que pronto nos embarcaremos en una aventura en primera persona que conservará el excelente planteamiento de los dos anteriores juegos de GameCube: se basa en la exploración, el combate y el uso de habilidades como convertirnos en bola, sumergirnos en el agua o utilizar un garfio para trepar.

EL SENSOR DE MOVIMIENTO DE LA CONSOLA nos permitirá explorar el Sector Zero con soltura. Por un lado, el sistema de puntería (a través del mando infrarrojo) resultará muy preciso, y por otro, el nunchaku nos dará la posibilidad de ejecutar las acciones más variadas con un simple movimiento de muñeca.

Además, la realización técnica será para quitarse el sombrero. «Corruption» podrá presumir de unos gráficos detallados, con efectos innovadores y un diseño muy intrincado, y eso por no hablar del modo multijugador o de sus numerosos extras.

CONTROL

El sistema de control ha evolucionado desde los juegos de GameCube. Ahora empleamos el Wiimote para apuntar, mientras que para movernos usamos el nunchaku.

PRIMERA IMPRESIÓN

Además del innovador control, este juego es además uno de los de mayor calidad gráfica de esta primera hornada de Wii.

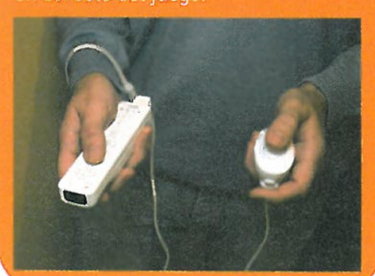


ESTA AVENTURA EN PRIMERA PERSONA VA A CONVERTIRSE EN UNO DE LOS JUEGOS MÁS ESPECTACULARES DE Wii

EXPERIENCIA Wii

Tendrá un sistema de control muy intuitivo... ¡METIDOS EN LA ARMADURA DE SAMUS ARAN!

No hace falta decir que los "shooter" en primera persona están aprovechando muy bien el control de Wii. En el caso de «Metroid Prime Corruption» llama la atención el modo en que se han implementado las acciones secundarias - como el uso del garfio o la transformación en bola- al movimiento del nunchaku, mientras el sistema de puntería se mantiene en el mando infrarrojo, lo que nos da mayor precisión. Desde luego es una forma diferente e innovadora de jugar a «Metroid», aunque hay que ver como se exprime en el resto del juego.





EL SISTEMA DE PUNTERÍA, que utiliza el mando infrarrojo de nuestra consola, es rápido e intuitivo. Además podemos regular la sensibilidad de los movimientos.



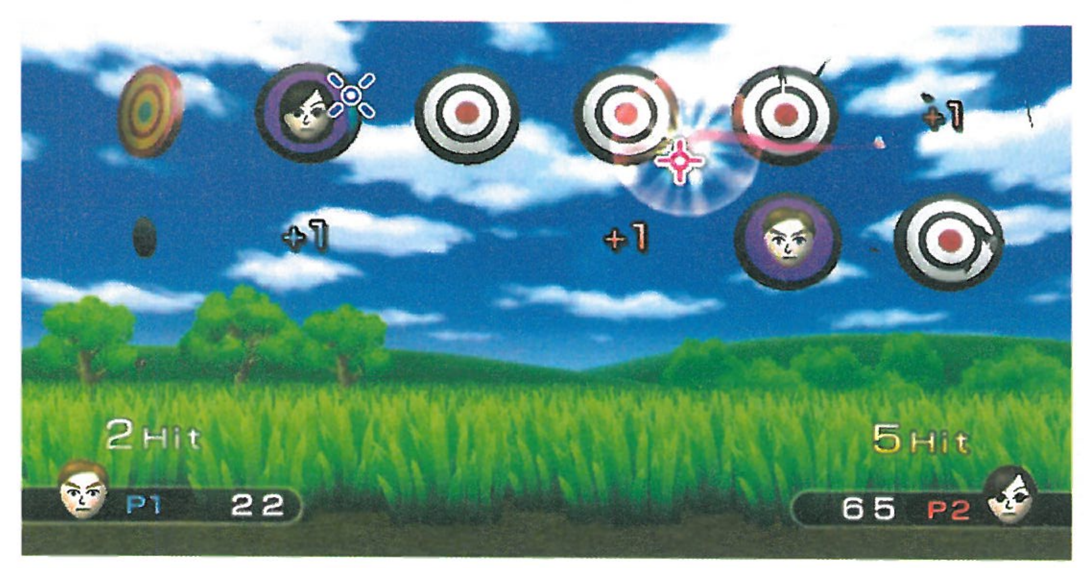
LOS PIRATAS ESPACIALES no serán nuestros únicos enemigos, aunque sí los más numerosos, a lo largo de esta aventura. Su diseño se ha renovado bastante.



TODAS LAS HABILIDADES DE SAMUS (incluido el uso del garfio para trepar o la transformación en bola) se podrán realizar con sencillos movimientos del nunchaku.



LOS ESCENARIOS reflejan un planeta extraterrestre, el Sector Zero, con cientos de secretos que debemos registrar con un scanner. Todo está realizado con detalle.

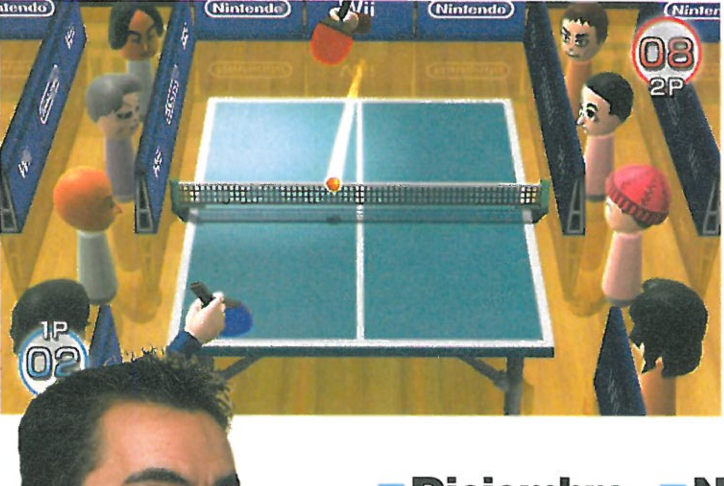


TODOS LOS MINIJUEGOS, desde el billar al tiro al blanco, estarán diseñados para que disfrutemos de los distintos usos del mando de nuestra Wii, y mucho mejor si podemos hacerlo en una emocionante partida multijugador.

EXPERIENCIA Wii

Un catálogo lleno de posibilidades... ¡TODOS LOS USOS IMAGINABLES DEL MANDO!
«Wii Play» es un "experimento" que aprovecha todas las funciones del mando de Wii. Esto quiere decir que mientras algunos minijuegos son una auténtica delicia, otros requieren algo de práctica hasta que nos "defendemos". Lo que os podemos asegurar es que la respuesta, en todos ellos, es rápida y muy precisa.







■ Diciembre ■ Nintendo ■ Varios

Wii PLAY

¿Queréis saber de qué es capaz vuestra nueva consola? Pues comprobadlo con estos minijuegos. ¡Hay para todos los gustos!

LAS POSIBILIDADES DEL MANDO DE Wii no dejan de sorprendernos. Quizá por eso, Nintendo ha decidido lanzar este compendio de minijuegos (que se venderá, junto a un segundo mando, a un precio muy ajustado) en el que podremos comprobar algunas de las funciones más divertidas de nuestra recién estrenada consola. En total, este título contará con ocho minijuegos (más otros tres ocultos) tan variados como la pesca, un partido de ping-pong, el tiro al blanco, el billar americano o una versión futurista del «Pong».

→CASI TODOS ESTOS JUEGOS SERÁN MULTIJUGADOR, lo que multiplicará por dos los niveles de diversión, y además justificará la adquisición de este segundo mando. Además, aunque su apartado técnico no sea demasiado espectacular, resultará tan sencillo y variado que seguro que nos mantiene pegados a nuestro televisor durante horas. Y además «Wii Play» será nuestro mejor entrenamiento para conseguir una mayor soltura a la hora de jugar apuntando, agitando, girando, moviendo, retorciendo... HC

→PRIMERA IMPRESIÓN
Es variado y tiene un modo multijugador muy entretenido, aunque técnicamente su aspecto es bastante simplón..

Touch! Generations

¡SÓLO PARA NINTENDO DS!

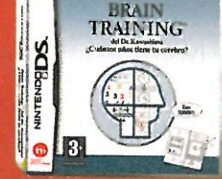
UN NUEVO CONCEPTO DE JUEGO

Bienvenido a Touch! Generations, una nueva gama de títulos para Nintendo DS con los que descubrirás que los videojuegos son mucho más que matar marcianos.

¿Qué es Touch! Generations?

Se trata de una gama de juegos para la consola portátil Nintendo DS que ofrece nuevas formas de diversión para toda la familia. Con ella puedes aprender inglés, componer música, vivir una vida virtual, cuidar de tu propio cachorro o entrenar el cerebro para mantenerlo joven. Con Touch! Generations todo es posible.

Ya hay varios títulos incluidos en esta serie, que se pueden reconocer por la pegatina pegada en la caja. «Brain Training», «Big Brain Academy», «English Training» o «Sudoku Master» son algunos de ellos, pero en el futuro seguirán llegando nuevos e innovadores programas. Así, Nintendo DS pone todo un nuevo mundo a tu alcance.













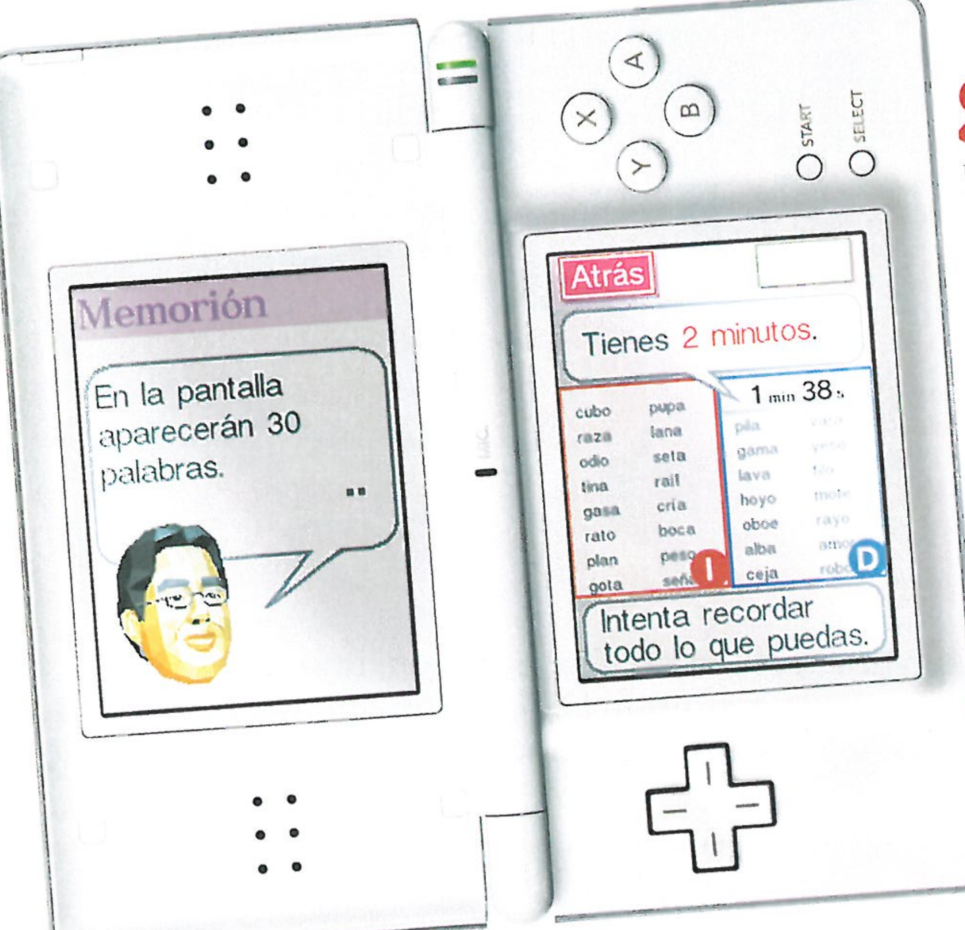


BRAIN TRAINING DEL DOCTOR KAWASHIMA

TU MENTE EN FORMA

Hasta ahora habíamos visto juegos que nos hacían darle mucho al coco para pasarnos una pantalla, pero ninguno que nos hiciese más inteligentes.





Si cuando alguien cuenta un chiste eres siempre el último en cogerlo, igual es que tu materia gris te está pidiendo que le dediques un poco de tiempo. No hace falta que sea mucho, pues según las teorías de doctor Kawashima, basta con 5 ó 10 minutos al día para que mantengamos en forma nuestro cerebro. Inspirado en esas teorías nace este juego, que nos propone una serie de ejercicios mentales diarios con los que ganar agilidad mental y, a la vez, pasarlo en grande con nuestra Nintendo DS.

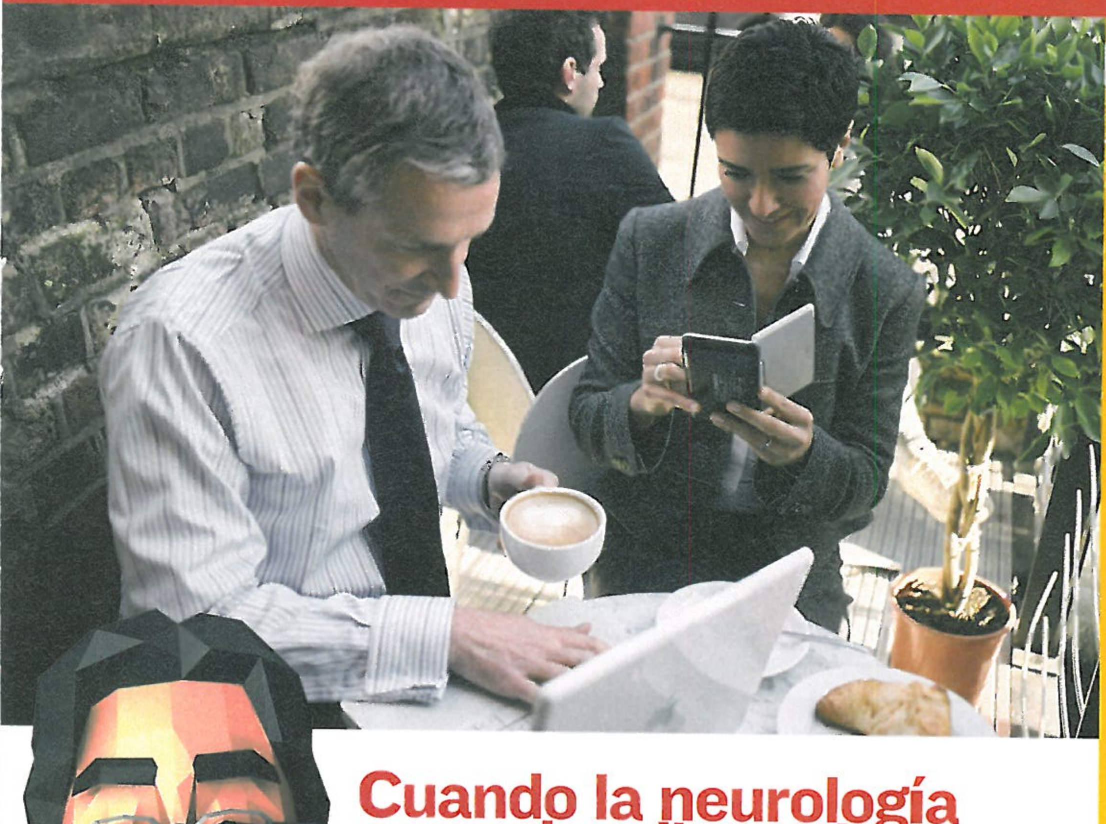
→ CUANDO JUEGAS POR PRIMERA VEZ CON «BRAIN TRAINING», tienes que superar una serie de ejercicios previos, para que el juego determine la "edad" de tu cerebro. A partir de entonces, tu objetivo es ir entrenando día a día para que dicha edad vaya disminuyendo. Además, cuanto más tiempo entrenes, más ejercicios quedarán desbloqueados. ¿Y cómo son estos famosos ejercicios? Pues los hay de varios tipos, desde resolver problemas matemáticos hasta memorizar palabras, leer fragmentos de literatura clásica lo más rápido posible o distinguir unos colores de otros.

→TUS AMIGOS TAMBIÉN TE AYUDAR EN EL ENTRENAMIENTO, porque es posible competir hasta con 16 jugadores para ver quién es el más rápido resolviendo problemas. ¿Quieres dejarles "planchados" al mostrarles tus datos de juego? Pues ya es hora de que inicies tu entrenamiento.

5 RAZONES PARA UTILIZAR BRAIN TRAINING

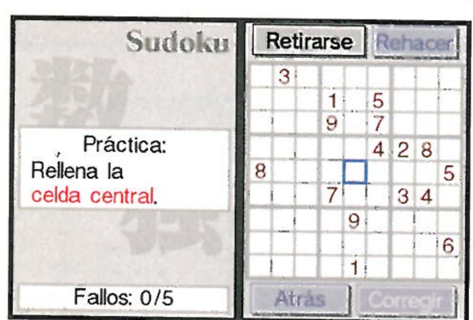
- **NO SÓLO DIVIERTE, SINO QUE ES ÚTIL** realmente para ganar agilidad mental y acostumbrar a nuestro cerebro a manejarse con rapidez ante un problema.
- **LOS EJERCICIOS SON MUY VARIADOS** y ponen a prueba distintas habilidades mentales, desde las matemáticas hasta la rapidez visual o la memoria
- **SU ESPERANZA DE VIDA ES LARGA,** pues la idea es que el jugador entrene durante meses para ir viendo su evolución en los gráficos de "edad" de su cerebro.
- **ALCANZA ALTÍSIMAS COTAS DE ADICCIÓN,** pues ponerse a prueba uno mismo e intentar superarse día a día es siempre todo un reto para cualquiera.
- **PUEDEN COMPETIR HASTA 16 USUARIOS** para determinar quién es capaz de resolver un problema en el menor tiempo posible. Todo un duelo de cerebros.

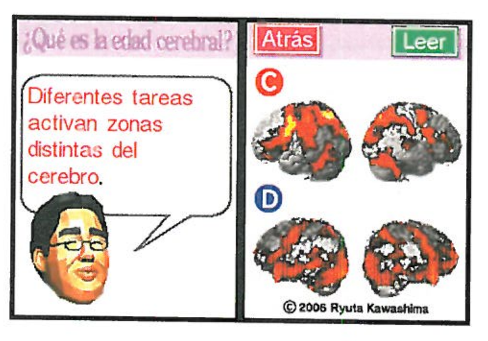


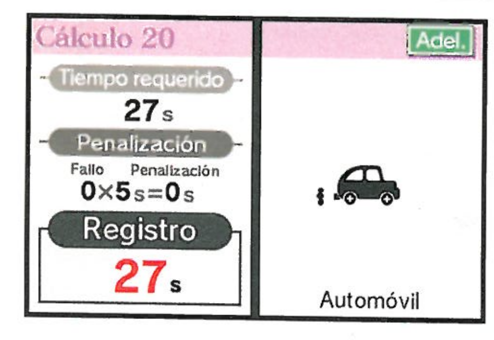


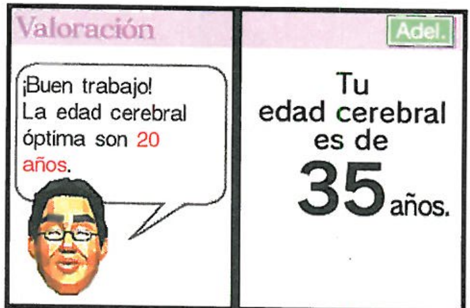
Cuando la neurología se vuelve divertida

«Brain Training» es fruto de las teorías del doctor Ryuta Kawashima, un reconocido neurólogo japonés. Si dicen que con 10 minutos de gimnasia al día ponemos a punto el cuerpo, este doctor asegura que lo mismo podemos hacer con la mente, gracias a rápidos ejercicios que ayudan a estimular el cerebro. En «BrainTraining» tienes que hallar la solución a problemas matemáticos, contar objetos, memorizar palabras o cifras por orden alfabético o numérico, resolver "Sudokus", contar las sílabas de una palabra, dibujar en la pantalla táctil y muchas cosas más. Está claro que con él no queda tiempo para aburrirse, ni casi para pensar, porque todo tienes que hacerlo en el menor tiempo posible. Un entrenamiento la mar de divertido.



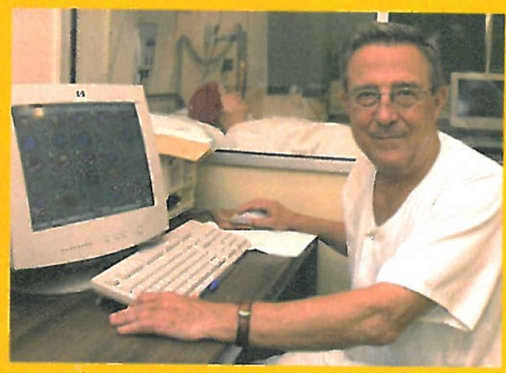






LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Castigamos nuestro cerebro"



DR. JOSÉ R. VALDIZÁN
Neurólogo y neurofisiólogo clínico

■ **¿Cómo afecta la vida moderna a nuestro cerebro?**
Parece diseñada para perjudicarlo: dormir poco o mal, el estrés continuo, la falta de hábitos regulares, y sobre todo el alcohol que acelera el proceso natural de destrucción de neuronas... castigan nuestro cerebro. Eso se puede traducir con el tiempo en patologías como el déficit de atención.

■ **¿Cuál es el ciclo vital de nuestro cerebro?**
La maduración del cerebro, que culmina a los 18 años, funciona en oleadas. Sólo se crean neuronas de forma masiva en dos periodos: desde el nacimiento hasta el año y medio y de nuevo sobre los doce años. Durante el resto de nuestra vida, cuando perdemos una neurona, lo hacemos para siempre. Sin embargo, se crean sinapsis o conexiones entre ellas cuando desarrollamos una capacidad o aprendemos algo, lo que ralentiza la decadencia del cerebro.

■ **Esa capacidad de crear nuevas sinapsis, ¿se pierde?**
Con la edad y los malos hábitos puede disminuir, pero con los estímulos adecuados mejora. ¿Por qué Jorge Luis Borges era capaz de aprender japonés con casi cien años? Porque, mediante el estudio, había entrenado a su cerebro en la creación de nuevas sinapsis a lo largo de toda su vida.

■ **Entonces ¿es posible ganar agilidad mental?**
Al realizar una actividad cerebral mis neuronas trabajan. Acelero mi metabolismo y gasto energía. El precio es que me fatigo. Cuando Einstein se sometió a un encefalograma mientras realizaba ecuaciones complejas, la gráfica apenas se alteró: podía resolverlas sin esfuerzo. Su consumo energético era tan bajo que podía producir pensamientos elevados durante más tiempo sin que su cerebro se fatigara. Es la misma ventaja que tiene Fernando Alonso cuando pilota o un experto neurocirujano al operar: pueden hacerlo sin que su cerebro funcione a demasiadas revoluciones y en consecuencia lo hacen mejor. Esa habilidad se puede entrenar a cualquier nivel haciendo una labor cerebral muchas veces. El cerebro es como un músculo, si no lo estimulas se vuelve vago.

■ **¿Cómo nos perjudica ver la televisión?**
El problema no es la televisión, sino el contenido. Al crear productos que representan un mínimo esfuerzo, nuestro cerebro no gana nada consumiéndolos.

■ **¿Qué tipo de ejercicios nos ayudan a estimular el cerebro?**
Leer u oír música ayudan, completar crucigramas o pasatiempos también, aunque son actividades muy monocordes. Son más efectivos los ejercicios que estimulen funciones diferentes de nuestro cerebro, como leer en voz alta. Y es muy importante hacerlo a diario.



BIG BRAIN ACADEMY

¡8 JUGADORES CON 1 SOLO CARTUCHO!

PON A PRUEBA TU CEREBRO

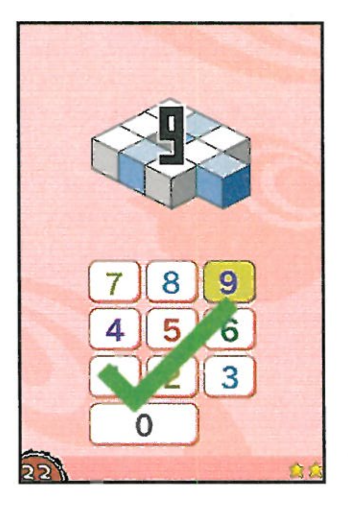
Gracias a los divertidos retos de este juego puedes ejercitar todas las cualidades que tiene tu cerebro.

¿Por qué debes jugarlo?

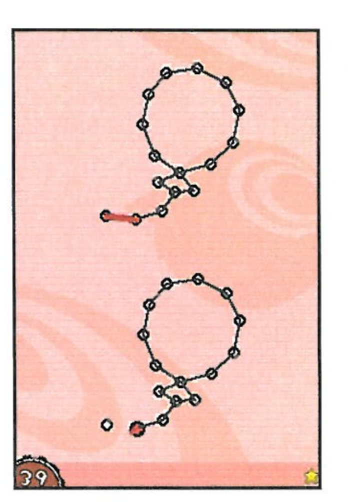
- **PORQUE TE GUSTAN LOS RETOS MENTALES,** como «Brain Training», los crucigramas, tangrams, puzzles, problemas que prueban tu lógica, matemáticas o incluso memorización.
- **PORQUE ES MUY DIVERTIDO,** puedes jugar hasta con ocho de tus amigos o familiares, compitiendo y compartiendo todas tus experiencias con ellos. Juegas y aprendes, al tiempo que te diviertes en compañía de tus amigos.
- **PORQUE INCLUYE CINCO CATEGORÍAS DIFERENTES:** razonamiento, memoria, análisis, cálculo y agudeza visual. Gran variedad de juegos que ejercitan y refuerzan tu cerebro.

Si «Brain Training» te parece divertido, te lo vas a pasar bomba con «Big Brain Academy». Aquí también tienes la posibilidad de ejercitar tu cerebro, gracias a unas pruebas apropiadas para todo tipo de públicos. En cada reto dispones de unos segundos para resolver problemas de memoria, cálculo, etcétera. Gracias a sus divertida presentación y a lo asequible de cada prueba, pondrás tu cerebro en plena forma antes de que te des cuenta.

→HASTA OCHO AMIGOS pueden jugar a la vez utilizando una sola tarjeta de juego. ¿Te imaginas medir tu cerebro frente al de tus colegas? Reúnete con ellos y ¡que empiece la competición! El jugador que obtenga el mayor peso cerebral en el resultado final será el ganador de la partida. Así pues, este juego te brinda la oportunidad tanto de practicar tu inteligencia en solitario como de divertirte aprendiendo en compañía.









ENGLISH TRAINING

LA MEJOR ACADEMIA DE INGLÉS

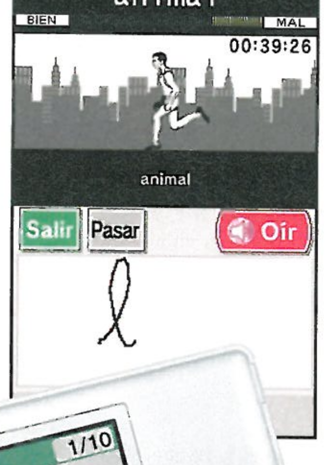
Aprender inglés deja de ser un problema y se convierte en una actividad fácil y muy divertida.

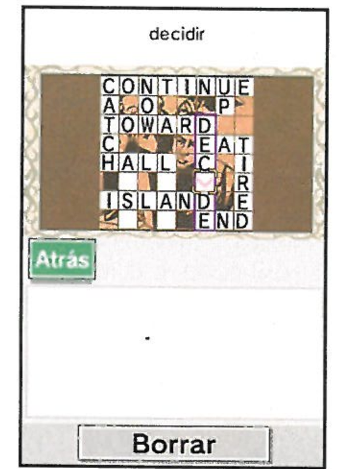
La nueva sorpresa de la serie "Touch! Generations" de Nintendo es este programa de aprendizaje, con el que podrás ejercitar el inglés mientras disfrutas con sus minijuegos. Incluye ejercicios de dictado y pronunciación, además de muchos otros extras (crucigramas, carreras de palabras y más) que hacen de él una herramientas útil, pero también divertida. En su base de datos figuran miles de palabras y expresiones con las que puedes ir aprendiendo poco a poco. Tú marcas el ritmo.

→GRACIAS A LA PANTALLA TÁCTIL y al sistema de reconocimiento de voz de la consola tienes la opción practicar a solas, pero también junto a tus amigos, que pueden competir contra ti desde su propia Nintendo DS. Y es que hoy en día el inglés es una herramienta imprescindible en cualquier ámbito. ¿Qué mejor forma de aprenderlo que por medio de este novedoso videojuego?

¿Qué es English Training?

- **UN PROGRAMA NOVEDOSO.** Exclusivo para Nintendo DS, sirve para que mejores tu inglés mientras juegas.
- **UN PROFESOR VIRTUAL.** El programa, con un eficaz sistema de reconocimiento de voz, te evalúa y examina con una absoluta fiabilidad.
- **UN APRENDIZAJE PRÁCTICO.** «English Training» cuenta con diversos ejercicios de dictados y pronunciación y con sistemas que sirven para medir los progresos que consigue cada usuario.
- **UN DIVERTIDO JUEGO.** Tiene crucigramas, minijuegos y otros extras con los que aprender divirtiéndote.





PARA MÁS INFORMACIÓN:
www.englishtraining.es







"Aprender jugando funciona"

- "El inglés es una necesidad fundamental que tenemos a la hora de trabajar, viajar, navegar por Internet, cursar diferentes estudios..."
- "Hoy en día España comercia y negocia con el mundo entero, y para hacerlo hace falta el idioma inglés."
- "La única forma de aprender con garantías una lengua es estar expuesto a ese idioma. Un juego favorece el aprendizaje, porque es una forma diferente de practicar y lo haces prácticamente sin darte cuenta."
- "El juego te propone superar unas metas cuantificables, que al ir alcanzando te motivan a seguir practicando y aprendiendo."
- "Los niveles de dificultad que posee «English Training» han sido clasificados según el test TOEIC®, el equivalente del TOEFL para el mundo laboral, desarrollado por ETS (Educational Testing Service).



GABRIELA ALLMI
Directora de ETS Europe en España



¡8 JUGADORES CON 1 SOLO CARTUCHO!

42 JUEGOS DE SIEMPRE

DIVERSIÓN TOTAL EN UNA SOLA TARJETA

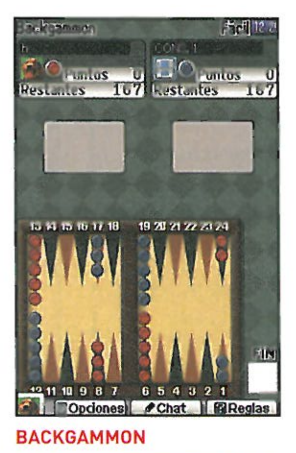
Juegos de cartas, de mesa, de salón... Todos son muy divertidos, pero, ¿y si pudieras reunirlos en uno?

La mayor colección de juegos clásicos la tienes en este título para DS. Desde juegos de cartas a otros de salón como los dardos o el billar, esta recopilación reúne 42 formas de pasarlo bien. Ni que decir tiene que la diversión se multiplica si invitamos a nuestros amigos a la fiesta, ya que 8 personas pueden jugar a la vez de forma local con un solo cartucho. Además, la mayoría de los juegos también incluyen la posibilidad de competir en Internet con rivales de todo el planeta. Por si fuera poco, se ha incluido una opción de estadísticas, para contabilizar tus victorias y derrotas, la función "Pictochat", con la que puedes mandar y recibir mensajes mientras juegas, ¡y hasta te enseña a jugar si no conoces un juego!

¡Pero si tiene todos los juegos!

En este catálogo tan enorme seguro que encuentras una oferta que te guste:

- **JUEGOS DE CARTAS:** El póquer o su modalidad Texas Hold´em. ¡Y puedes competir por Internet contra un amigo!
- **JUEGOS DE MESA:** No podían faltar las damas, el ajedrez, el dominó o el backgammon. No solo importa el azar, sino también la inteligencia. ¿Te ves capaz de superar todos estos retos?
- **JUEGOS DE SALÓN:** La habilidad es la protagonista en juegos como el billar, los bolos o los dardos. Tus puntuaciones pueden ser contrastadas para que compitan con las que tengan tus colegas.

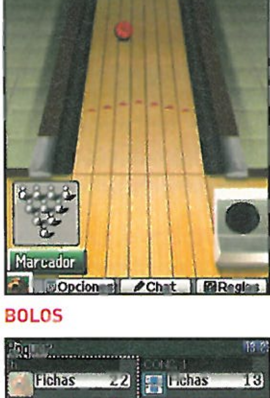


BACKGAMMON





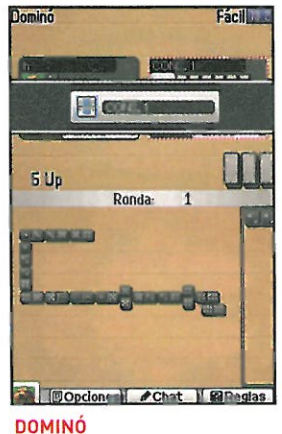
AJEDREZ



BOLOS



BILLAR

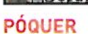


DOMINÓ

DAMAS



PÓQUER













www.touchgenerations.es



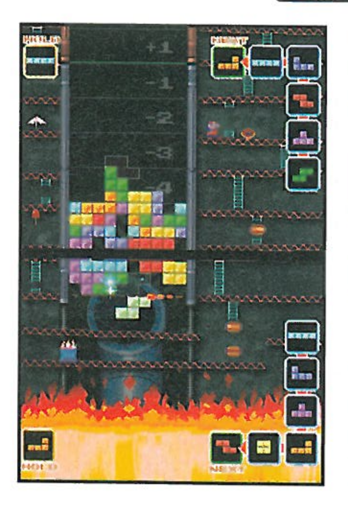




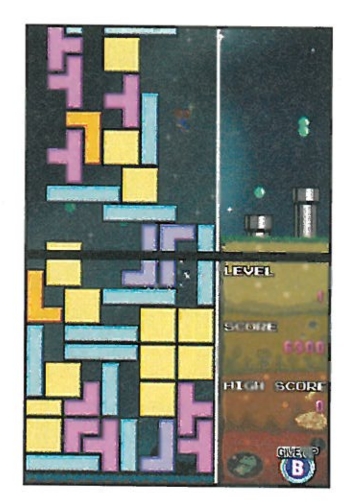
TETRIS

VUELVE LA LEYENDA

El mejor videojuego de puzzles de todos los tiempos regresa en una edición más completa que nunca.





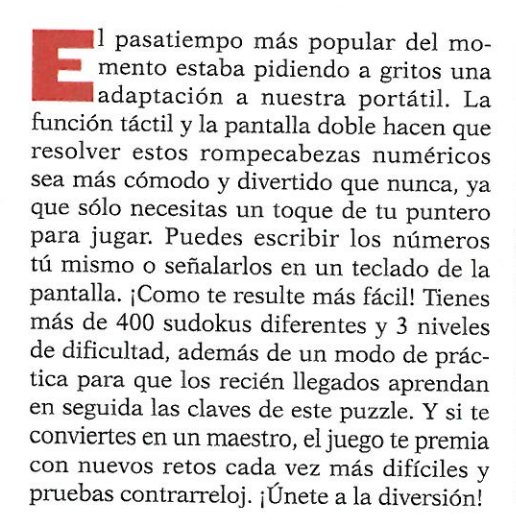


Desde hace dos décadas, este juego ha vuelto locos a jugones de todo el mundo. Gracias a su concepto y a la sencillez de su manejo se convierte en una gran oferta para cualquier persona. Pues bien, esta versión para DS vuelve a proponernos eliminar las famosas líneas, pero con una oferta de opciones rompedora. Además del modo clásico, podemos practicar en nuevos retos espaciales, todos ellos ambientados en las sagas más famosas de Nintendo: «Mario», «Donkey Kong»... Pero lo mejor de todo es su modo multijugador: hasta 10 amigos pueden competir usando un solo cartucho. ¿No es la bomba? ¡Y lo mejor es que también puedes enfrentarte online a jugadores de todo el planeta!

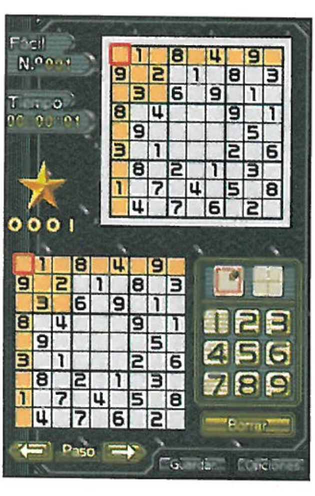
SUDOKU MASTER

NÚMEROS A GOGÓ

El entretenimiento de moda se cuela en tu DS para que disfrutes siempre con su reto a la inteligencia.



El pasatiempo más popular del momento estaba pidiendo a gritos una adaptación a nuestra portátil. La función táctil y la pantalla doble hacen que resolver estos rompecabezas numéricos sea más cómodo y divertido que nunca, ya que sólo necesitas un toque de tu puntero para jugar. Puedes escribir los números tú mismo o señalarlos en un teclado de la pantalla. ¡Como te resulte más fácil! Tienes más de 400 sudokus diferentes y 3 niveles de dificultad, además de un modo de práctica para que los recién llegados aprendan en seguida las claves de este puzzle. Y si te conviertes en un maestro, el juego te premia con nuevos retos cada vez más difíciles y pruebas contrarreloj. ¡Únete a la diversión!







UNA COMUNIDAD DE MÁS DE 100.000 MIEMBROS

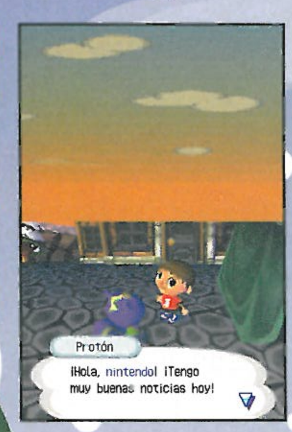
ANIMAL CROSSING ¡MENUDO ÉXITO!

¿A que nunca habías pensado que vivir el día a día fuera divertido? Con este juego puedes recolectar, construir, organizar fiestas... y hacer nuevos amigos.

Ningún pueblo está tan animado como «Animal Crossing». Allí puedes crear tu personaje para que se mueva entre simpáticos animales parlanchines. También puedes buscar objetos, venderlos, cambiarlos, trabajar, participar en competiciones de pesca, asistir a fiestas, etc. Todo un mundo de posibilidades coronado por su modo online, con el que puedes visitar el pueblo de otro jugador e intercambiar objetos, mandar mensajes, etc. ¡Así es la vida en «Animal Crossing»!







¡Conéctate online!

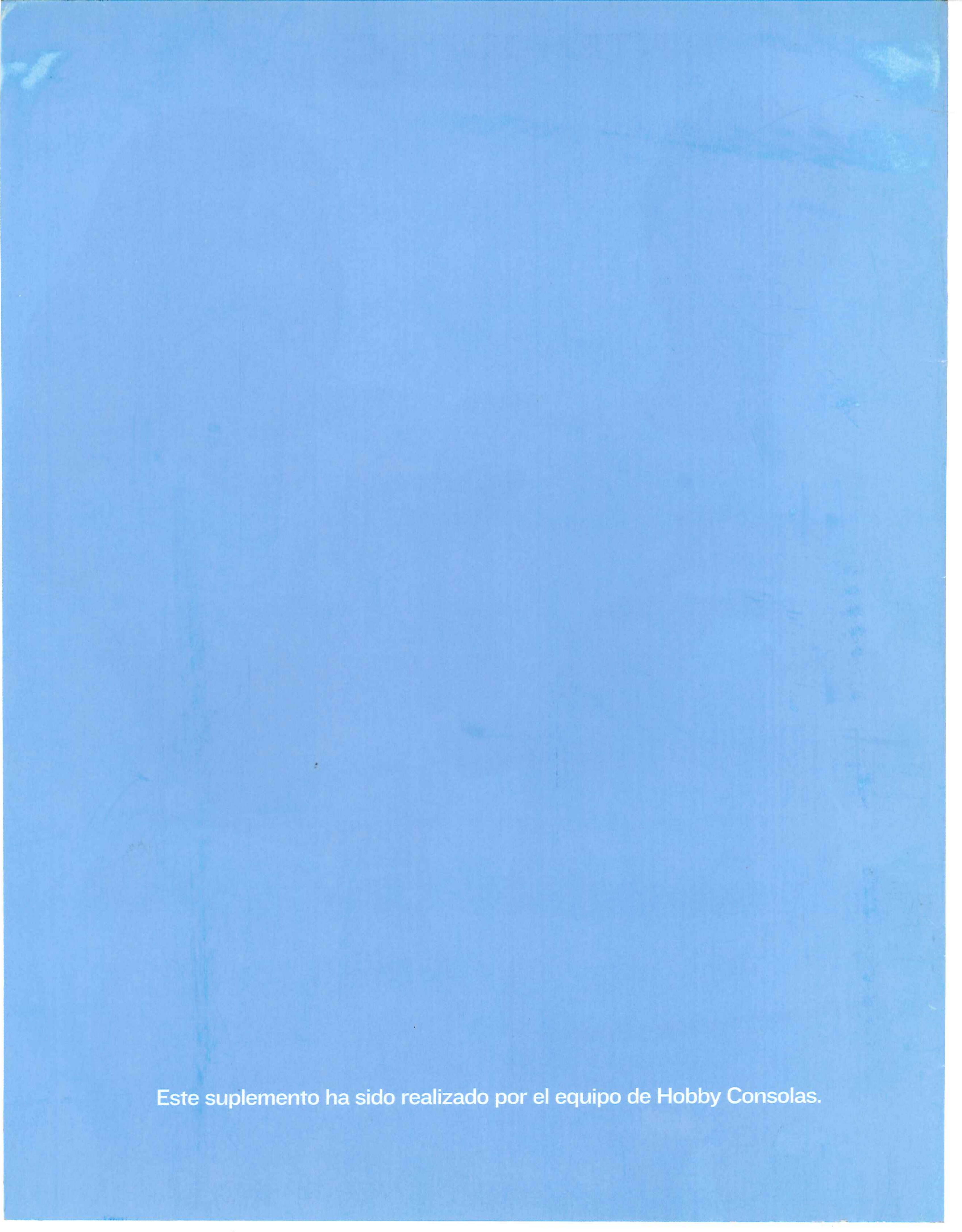
PARA MÁS INFORMACIÓN: www.animalcrossing.es





- **VISITA A OTROS JUGADORES** de cualquier parte del mundo en el pueblo que ellos mismos hayan creado. Y es que no hay dos pueblos iguales. Cada uno tiene sus propios personajes e ítems. Prueba a recoger frutos de sus árboles y a venderlos en tu tienda por un buen precio.
- **PUEDES MANDAR MENSAJES** o enterrarlos para que tu amigo los encuentre después. También puedes probar a dejar una nota en el tablón de anuncios, asistir a una fiesta con tu colega en un día señalado... Incluso es posible hacer que otros jugadores vivan en tu casa y compartáis las tareas de cada día. En este juego, el único límite es tu imaginación.
- **CON MÁS DE 100.000 MIEMBROS** ya conseguidos en España, la comunidad «Animal Crossing» no para de cambiar y de crecer. Cuantos más días juegues, más posibilidades puedes descubrir de la mano de amigos en cualquier parte del globo. Prueba a entrar a diferentes horas. No sólo cambian los eventos, sino también los amigos que encontrarás.


NINTENDO DS™ Lite


Este suplemento ha sido realizado por el equipo de Hobby Consolas.